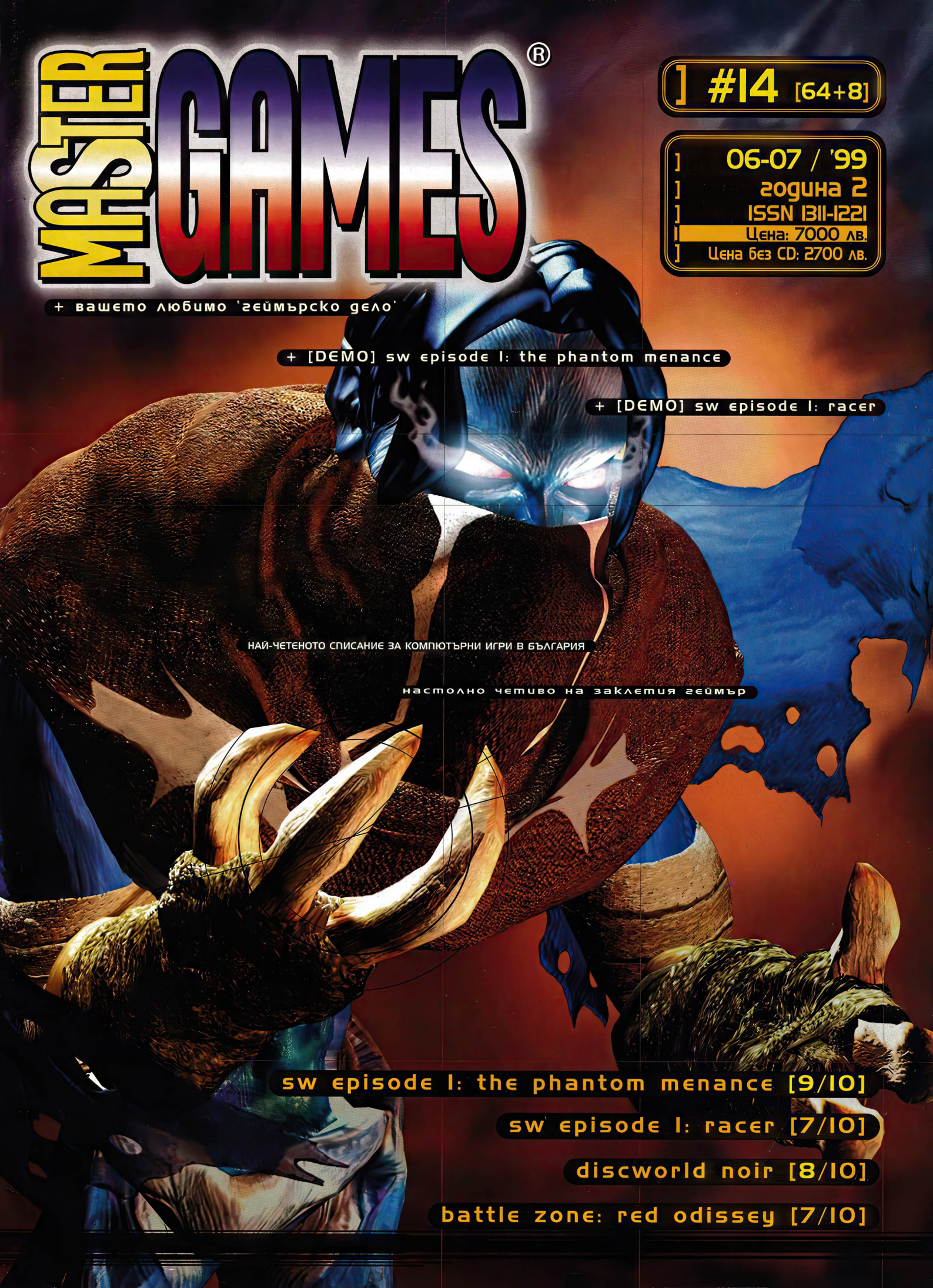
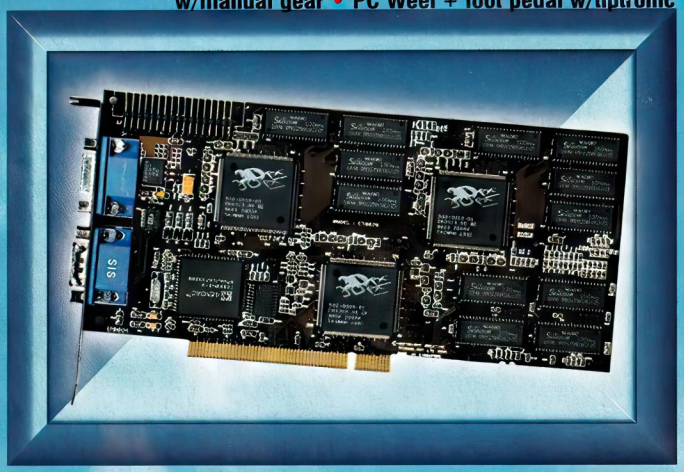

MASTER GAMES®
] #14 [64+8]
] 06-07 / '99
] година 2
] ISSN 1311-1221
] Цена: 7000 лв.
] Цена без CD: 2700 лв.
+ вашето любимо 'геймърско дело'
+ [DEMO] sw episode I: the phantom menance
+ [DEMO] sw episode I: racer
НАЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ
настолно четиво на заклетия геймър
sw episode I: the phantom menance [9/10]
sw episode I: racer [7/10]
discworld noir [8/10]
battle zone: red odissey [7/10]

JOYS

Joysticks: Ramses II 4 but. • JSK 110 4 but. • JSK 120 4 but. Multi control • JSK 210 4 but. • JSK 13A 4 but. program, Multi control • JSK 320 Combo w/pad • JSK 330 Combo w/pad • Eaglemax- Multifunction, Program+ Pad • G. Pad JPD 120/ 131- Program • PC Weel foot pedal w/manual gear • PC Weel + foot pedal w/tiptronic • PC GUun w/games (more weapons) • MAX 3D Glasses LCD



VIDEO

Voodoo Rush 3DFX, 6 MB EDO RAM w/VGA • Voodoo 2 3DFX, 12 MB EDO RAM • Intel 740, 8 MB SGRAM w/VGA

SOUND

Advance Logic ALS 100+, 3D • ESS 1869, Spatializer 3D • ESS 1869, Spatializer 3D, Wave table • Cristal 4235, 3D • Creative AWE64, 3D Wave table • Creative AWE64, Gold, 4 MB • PCI ESS Solo 1, 3D • PCI ESS Maestro 1, 3D, Wave Table • S3 Sonic Vibes, 3D • Yamaha 724, OPL3, 3D

Reset

магазин: ул. "Раковски" 130,
Телефон: 981 3888

РЕАЛНА ОТСТЪПКА ОТ ЦЕНАТА

3%

ЗА ВСЕКИ КЛИЕНТ НА МАГАЗИН RESET
СЪС СПИСАНИЕ MASTER GAMES В РЪКА

ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!

MG CD#14

-HOT GAME DEMOS-

Atlantis II * SW Episode I: The Phantom Menace * SW Episode I: Racer * Braveheart * Breakneck * Confirmed Kill * Dark Matter * Desert Fighters * Drakan: Order of the Flame * Links Extreme * Need for Speed: High Stakes * Peacemaker * Re-Volt * Tanaka * Thurst' Twist 'n' Turn * Virtual Sailor

-HOT GAME NEWS-

Abomination * Anachronox * Arcatera: The Dark Brotherhood * B-17 II * Deep Fighter: The Tsunami Offensive * Deus Ex * Die Hard Trilogy 2 * Dungeon Keeper 2 * Evolva * Flight Combat * GP500 * Heist * Ka-52 Team Alligator * LeMans 24 Hours * Orcs: Revenge of the Ancient * Planet of the Apes * Saboteur * Spirit of Speed * Star Trek Voyager: Elite Force * The Sims * Tribes 2

-PATCHES-

The Settlers III v1.34 * NBA Live [v1.1 + Voodoo3 Update] * Need for Speed III [Auto Patcher + Update] * NHL99 Voodoo3 Update * X-Wing Alliance v2.01 * Centipede Direct3D * Lands of Lore III v1.07a * Midtown Madness DirectPlay * Sin [v1.05 + v1.04] * Civilization: Call to Power v1.1 * Triple Play 2000 * Warzone 2100 v1.03b * NASCAR Craftsman Truck Racing v1.1 * Half-Life [v1.0.0.9 to v1.0.1.0 + v1.0.0.5 to v1.0.1.0] * Tank Racer v1.01

-CHEATS-

Aliens vs. Predator [All Level Access + Trainer] * ANNO 1602 Ship + Money Cheater * Armymen 2 Trainer * BadToys UGE Module * Blood Omen: [Legacy of Kain FAQ + Trainer]Bubble Hero 2 Trainer * Caesar 3 [Freezer 1.0 + Trainer] * Carmageddon 2 - [TWT CHEAT FILE V.2.0 + Trainer] * Carnivores Trainer * Colin McRae Rally Trainer * Config for ColinMcRae * Darksun * Shattered Lands * Expendeable Trainer * FIFA 99 Trainer * Future Cop [Config + Trainer] * Game Wizard Tables for Russelsheim (Detroit) * Grand Theft Auto - [maps + tips + trainer + True Cars v.9] * Halflife Strategy Guide * Heretic 2 * Heroes of Might & Magic III Trainer * Jagged Alliance 2 V1.0 Game Hack * Jewel Thief UGE Module * KKnD 2 Trainer * LiveWire Trainer * Lords of Magic Special Edition Trainer * Magic Trainer for: Grand Theft Auto v1.2 * NHL 99 Trainer * NHL Hockey '94-'99 editor and statistics viewer * NICE 2 [Savegame + Trainer] * Nude Raider 2 Patch * Puzzle Bobble 2x Trainer * Redline 2 Trainer * Reloaded * Requiem Trainer D3D * Resident Evil 2 [Editor + Registry Patch] * Rise of Rome Trainer * RollerCoaster Tycoon [FAQ + Cheat + Trainer] * Siedler III Cheater: Release 1.016.126 * Spacechase 2: Fortress of Doom UGE Module * SpeedBusters Trainer * Star Craft: Broodwar Trainer * SW: The Phantom Menace Trainer * T3ED Trainer * Test Drive Offroad 2 V1.0 Trainer * The Black Cauldron UHS File * Thief: Dark Project [Losung] * Titanic * Tomb Raider Gamesave Editor * Tomb Raider 2 [Game Hack + Patch + UHS] * Tomb Raider 3 [Game Hack + Savegames Readme + Trainer] * Trainer for Grand Theft Auto V1.6 * Trainer for Heretic 2 * UFO: Enemy Unknown [Savegame editor + Defense Maps] * Vangers:One for the Dead Trainer * Wing Commander Prophecy [Save Game + Trainer] * X-Wing Alliance [level skipper + mission Design kit + pilot editor] * Zero Trainer

-SOLUTIONS-

Admiral: Sea Battles * Colonization * Dungeons & Dragons Collection * Legend of Legaia * Resident Evil 2 * Star Wars: The Phantom Menace Walkthrough * X-Wing Alliance Mission Guide v1.01 * Zero Critical * RESIDENT EVIL 2 MISSION B WALK-THROUGH GUIDE

-FAQ's-

Resident Evil 2 Mission B * Rollercoaster Tycoon Strategy Guide v3.15 * Saga Frontier Skill * StarCraft Campaign Editor * X-Men Vs. Street Fighter Faq Charlie(PSX) * Monaco Grand Prox 2 * Daytona USA 2 Power Edition * Beetle Adventure Racing v.38 * STREET FIGHTER ZERO 3 * RESIDENT EVIL: A DETAILED PLOT ANALYSIS * Sid Meier's Alpha Centauri FAQ * Might & Magic VII: For Blood And Honor

-SHAREWARE-

Carlantano 2.1.239 * COWON Jet Audio 4.02 * GetRight 3.3.4 * Internet Logger 2.0 * RAS+95 Beta 4 Build 140 * Performance '95 2.03 * WS-FTP LE 4.60 * McAfee ViruScan 4.0.3 * PC Life 2K 3.5.0 * SuperSonic 4.3

WOW... YEAH

Atlantis II * SW Episode I: The Phantom Menace * SW Episode I: Racer

Copyright © Master Games '99

05-06 / 1999

ПРЕДУПРЕЖДАВА:

С МОНИТОРИТЕ SAMSUNG

ВИРТУАЛНАТА РЕАЛНОСТ МОЖЕ ДА СЕ ПРЕВЪРНЕ В РЕАЛНОСТ!!!

ОМАКС Трейд ООД

Официален дистрибутор на SAMSUNG ELECTRONICS за България

тел.: (02) 946 1150, 946 1908; e-mail: omax@geobiz.net

SAMSUNG ELECTRONICS

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

reNEWed

HARD-SOFT WARE

NO EXIT ???

TV GAMES & CONSOLE

TOP SECRETS

5 В подготовка

DIABLO II 12-13
FIFA 2000 & NHL 2000 18
MAX PAYNE 16-17
RAINBOW SIX 2: ROGUE SPEAR 10-11
REVENANT 14
SUMMONED 15

5 Master Games

in BRIEF - E3 EXPO, LA 5-9, 17
MADE in BG 30
MULTIPLAYERS PARADISE 39
НОВИ КЛУБОВЕ - 'ВИРТУАЛЕН СВЯТ' 38

16 Описания и рецензии

DISCWORLD NOIR 24-26
FLEET COMMANDER 28-29
OPERATION ART OF WAR 37
RAGE OF MAGES II 36
SW EPISODE I: PHANTOM MENANCE .20-21
SW EPISODE I: RACER 22-23
WILD METAL COUNTRY 40-41

42 Разширения на игри

BATTLE ZONE: THE RED ODYSSEY . .42-43

56 Хард и Софт

WEB СТРАНИЦИ 51
HDD 52-55

44 Безизходни ситуации?

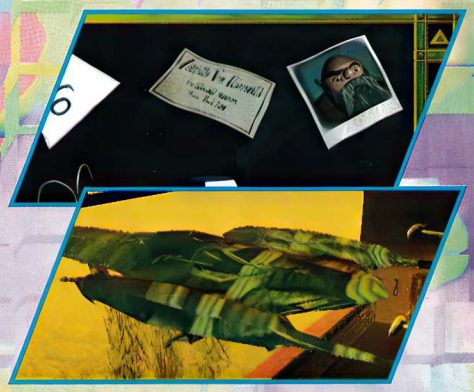
RETURN TO KRONDOR 48-49
X-WING: ALLIANCE 44-47

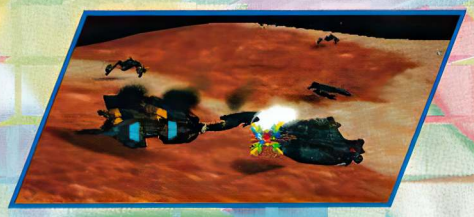
56 TV игри и конзоли

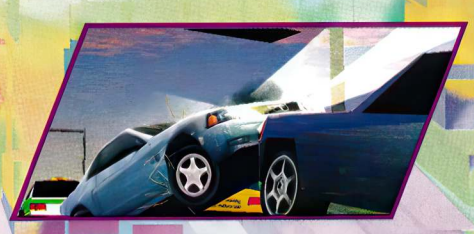
COLONY WARS 57
NINTENDO 128 56
TENCHU 2 58

62 Секрети, трикове, хитрини

TIPS&TRICKS 62-63







Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай РаКитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция *"РИС"*, Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT
Вальо, БатНик, Диди, Пецата и Сибила

E3

Накъде ни тласкат големите дистрибутори

Новини от Electronic Entertaiment Expo LA 1999

След репортажа, който поместихме в предишния брой (#13) на Master Games, настана време и за по-подробен преглед на най-новото, което показаха фирмите на E3. Фирмите дистрибутори подредихме по азбучен ред (според латинската азбука).

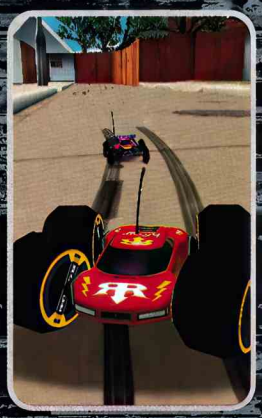
Thief 2: The Metal Age

Око зад завесата

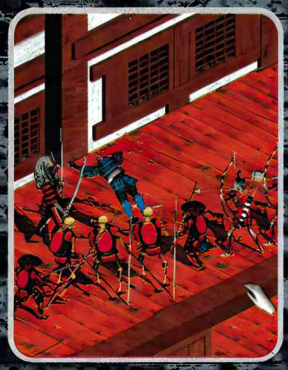
Фантастична новина е, че THIEF 2: THE METAL AGE наистина идва. Вести за продължението на една от най-добрите игри за миналата година отдавна се промъкват в интернетските бръщолевения, но досега нито веднъж нищо не беше официално потвърдено - нито от авторите LOOKING GLASS STUDIOS, нито от EIDOS- дистрибуторът на THIEF. На E3 в Лос Анджелес най-сетне научихме няколко принципни неща наведнъж и няма как да не ги споделим с вас. **Вече е ясна същността на действието,** което продължава отворения край на първата част. Вие, които геройски докарахте THIEF чак до края, вероятно си спомняте, че заключителната анимация изобразява заминаването на Garret, съпровождан от скритата двусмислена гримаса на наблюдателя от гилдията на крадците. В металната епоха, както се нарича продължението, Garret, героичният крадец ветеран, т.е. вие, е остарял с няколко години и вече е във времето на чудновати викториански парни машини, возила и всякакви чудати изобретения. Върху металната настилка крачките на крадеца звучат по-звънко и снегът ги заглушава по улиците на града, но сняг вътре в сградите няма... Новата част на THIEF е много по-трудна по отношение на пълзенето и движението крадешком. Според думите на авторите в играта още по-малка е възможността за открит бой, което е твърде добър ход сега, когато THIEF си има своя публика, гордееща се, че нейният симулатор на кражби НЕ спада към категорията на безумното убиване. По отношение на нивата THIEF 2 е малко по-обширна от своята предшественичка и има съществено подобрен изкуствен интелект на неприятелите. Нещо, което трудно можем да си представим, като имаме предвид гадните пазачи и патрули в първата част. Въпреки че се придвижваме в действието със стария познат Garret, самото действие не е продължение на първата част, а се развива в съвсем друга посока. Енжинът на играта е изцяло преоран , така че да поддържа шестнайсетбитови текстури, цветни отблясъци и всякакви варианти на прозрачни текстури. LOOKING GLASS обявиха, че с тези изменения се стремят в новата симулация на обирджийското изкуство реалистичната игра на светлините и сенките да е толкова съвършена, колкото в стария THIEF бяха звуците и техният ефект върху игралната среда. **Доста неочакван ход е фактът,** че все още напълно самостоятелните LOOKING GLASS STUDIOS продават правата за разпространение на своите следващи заглавия от поредицата THIEF на първоначалния си дистрибутор EIDOS, а не на ELECTRONIC ARTS, която поема всички други техни предстоящи проекти (като cyberpunk-овата SYSTEM SHOCK II или симулатора FLIGHT UNLIMITED III). Договорът се отнася за цели четири заглавия, едно от които е THIEF 2: THE METAL AGE; следващото е малка добавка за нетърпеливи THIEF GOLD: THE DARK PROJECT, съдържащо първоначалната игра плюс три нови мисии; другите две заглавия още не се споменават, но се твърди, че върху тях също се работи. На LOOKING GLASS решително може да се вярва - те изпълняват своите намерения до последната точица, така че феновете има какво да очакват. Що се отнася до датите на издаване, THIEF GOLD: THE DARK PROJECT трябва да излезе на пазара през есента на тази година, а THIEF 2 - през пролетта на 2000 година. **Информацията за THIEF 2 е оскъдна,** но явно става дума за умишлен номер за предварителна рекламна обработка на публиката. На един от екраните на LOOKING GLASS в Лос Анжелис играта съвсем спокойно вървеше и нашите алчни журналистически лапи докопаха някакви картинки, но ни беше ясно казано: "Да не се печатат!". Няма как, не ни остава друго освен да се подчиним на волята на господата. Оставяме ви поне до следващия брой да помечтаете как ли изглежда онзи красив заснежен викториански пейзаж от новите обирджийски приключения...

ACCLAIM

От игрите, които тази фирма подготвя, три изглеждат по-интересно. **RE-VOLT** е приятна състезателна игра с автомобилчета с дистанционно управление, които се надпреварват из градски улици, музеи, големи универсални магазини, кораби и ботанически градини. Втората е **SHADOWMAN** - мрачен вуду-екшън (виж MG #13), който не бива да изпускате в никой случай. Името на третата игра е **THRONE OF DARKNESS**, екшън-RPG, където геймърът, в ролята на могъщ японски воин, и неговата армия от седем елитни самураи се бори срещу Тъмния Warlord.



-GM-



BLUE BYTE

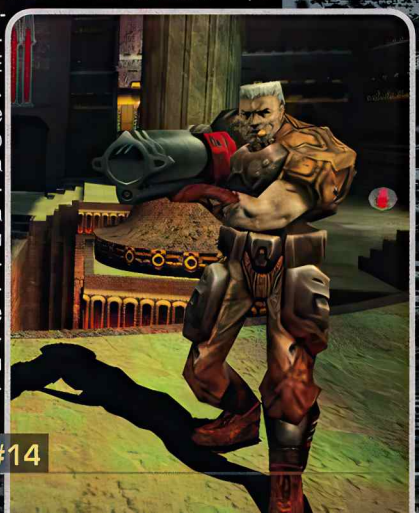
Тази германска фирма подготвя за есента на 1999 г. поредния датадиск към **SETTLERS 3**, наречен **QUEST OF THE AMAZONS**, който съдържа нова раса (на амазонките, разбира се), нови сгради, нов пейзаж и нови привлекателни бойни единици. Другата игра на BLUE BYTE е **SHADOWPACT**, която авторите определят като стратегически адвенчър. Действието върви някъде в бъдещето, когато всички общества в нашия свят са станали толкова високоразвити, че няма как да си съперничат помежду си. Но все пак някой се изтарикатява, появява се новата информационна технология Sanctuary, много по-добра от Интернет, и заграбването ѝ става добър повод на нещастната ни планета да избухнат отново войни за надмощие. В 3D-средата на играта геймърът наема агенти, обсажда градове, разширява своето влияние, разполагайки с шест различни фракции, четирийсет агенти, дванайсет специализации, трийсет тайнствени артефакта, двайсет града. Какво ли ще излезе от всичко това?! Учудващо звучи съобщението на BLUE BYTE, че подготвят римейк за PC на старата игра DRAGON`S LAIR. За какво им са тия рицари, дракони и принцеси - не е ясно!

BLIZZAD

Дори нищо друго да не направи, тази фирма остава в пантеона на славата с игрите си **WARCRAFT, STARCRAFT и DIABLO.** Стотици хиляди геймъри по света нетърпеливо очакват продължението на DIABLO, което би трябвало да премести границата на възможностите на RPG-тата още по-нататък. **DIABLO 2** е "гвоздеят" на изложението. В този брой на Master Games публикуваме товаонова за тази игра, така че тук накратко: пет раси, четири гигантски свята, разширена графика, нови сръчности, нови вълшебства, нови оръжия и защитни брони, разширение за Интернет с мултиплеърни quest-и и т.н.

ACTIVISION

Игрите на тази фирма са сред най-интересното на изложението. Вече излезе HEAVY GEAR 2, продължение на популярния симулатор с роботи (виж рецензията в MG, #11), а през лятото ще има премиера на **BATTLEZONE 2** (произведена от PANDEMIC STUDIOS). В новата игра, въпреки запазената основна концепция, графиката е усъвършенствана, а има и редица подобрения и нововъведения - над трийсет нови единици, двайсет и пет вида оръжия, съвсем нови светове и противници. Както в **STARSIEGE: TRIBES** и тук геймърът може да напусне своето превозно средство и да изтича до бункера, откъдето да управлява всички единици. Интересна игра е и **DARK REIGN 2**, продължение на предишната великолепна realtime-стратегия, но изцяло в 3D с възможности за свободно zoom-иране и обръщане на погледа върху полесражението. Реалистичната среда, съвършено моделираните единици и уникалния изкуствен интелект в играта гарантират десетки часове забавление пред мониторите. INTERSTATE`82 пък е продължение на известния автомобилен екшън, чието действие се развива през 80-те години в известни търговски къщи, в Лас Вегас и в тайнствената военна база Area 49. В тази игра геймърът също има възможност да излезе от автомобила си, да се поразходи пеша из улиците или дори да покара друго превозно средство. **VAMPIRE: THE MASQUERADE - RADEMPTION** (с главен герой вампира Кристоф Ромуалд) е игра изцяло в 3D и с доста мрачни визуални ефекти. А QUAKE 3: ARENA, която трябва да излезе наесен, очаква своите конкуренти в предстоящата битка между мултиплеърните deathmatch-ови игри. **Голяма изненада на тазгодишното изложение беше съобщението на ACTIVISION**, че подготвя наведнъж три игри от света на Star Trek. И трите са безкрайно интересни, но са в много ранен производствен стадий и трябва да почакаме до есента или до зимата на тази година. Първата от игрите се нарича **STAR TREK: INSURRECTION** и е виртуално продължение на едноименния филм - екшън-адвенчър, изцяло изпълнен в 3D. **STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE** пък е създадена по серията Voyager - 3D пукотевица с разширен engine на QUAKE 3 и произведена от RAVEN SOFTWARE (автори на HERETIC и HEXEN). Третата, **STAR TREK: ARMADA**, е космическа стратегия, в която геймърът играе на страната на една от четири флотилии (на Федерацията, на Ромуланите, на Клингъните или на Борджите), и управлява повече от трийсет космически кораба, станции и ремонтни работилници. Тази игра се очертава като оригинална realtime-стратегия за онези далечни краища на космоса, където досега не са достигали никой и нищо.



EIDOS

Е, тук вече можем да говорим за "рог на изобилието". Тази година EIDOS ни засипва с какви ли не игри. **ABOMINATION** е 3D-стратегия в свят, засегнат от смъртоносен и мутиращ вирус, свят, в който геймърът, подкрепян от четирима свои агенти и стотици оръжия, се бори срещу злото (като в SYNDICATE, само че срещу мутанти). **ANACHRONOX** пък е 3D RPG (използва се енжина на QUAKE 2), в която търсите отдавна измряла раса на извънземни същества, но ако ги откриете, може и да загинете... **BRAVEHEART** е радост за всички шотландци, защото (спомняте си филма с Мел Гибсън, нали) в нея е пресъздадена борбата за независимост на Уилям Уолас срещу англичаните. На изложението беше демонстрирана и 3D-мултиплеърната игра **DAIKATANA** на производителите от ION STORM. **DEUS EX** е екшън-адвенчър за борбата срещу световния тероризъм през 2052 година, който използва подобрената версия на енжина на UNREAL. **LEGACY OF KAIN: SOULREAVER** пък е продължение на популярния екшън-адвенчър за вампири. И накрая, най-доброто: **REVENANT** (виж подробности в този брой на MG) излиза съвсем скоро. Играта се очертава като главен съперник на DIABLO 2 в битката за любовта на геймърите през настоящата година.

CAVEDOG

На тази фирма цялото световно геймърско братство е задължено во веки веков за революционната 3D-realtime-стратегия **TOTAL ANNIHILATION** и последвалия я датадиск CORE CONTINGENCY. Затова не е чудно, че с нетърпение се очаква продължението **TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS**. Играта ни отвежда във фентъзи-света Darien, където управляваме четири раси, всяка от които разполага с дракони, рицари и всевъзможни други същества, както и с единици, които можем безплатно да изтеглим от Интернет и така да продължаваме удоволствието си от играта до безкрай. Между другото, KINGDOMS е съвместима с **BONEYARDS**, друга игра на CAVEDOG, която е само за Интернет. В нея има между 50 и 70 свързани свята от TOTAL ANNIHILATION, в които двете враждуващи страни се борят за сфери на влияние. Във всеки от пограничните райони се развихрят битки, в които геймърите от враждебните лагери вземат участие. Всеки ден след проведените сражения се оформя резултатът от двубоя и съответно се променя границата между двамата съперници. Третата игра на CAVEDOG е **AMEN: THE AWAKENING** - 3D-пукотевица, за която авторите твърдят, че стрелбите не са основното. Но така говореха и за SIN, пък...

GT INTERACTIVE

На изложението E3 тази фирма представи невероятни игри. Пред завършване е deathmatch-ова история **UNREAL TOURNAMENT**. Малко остава до излизането и на WHEEL OF TIME, за която писахме в #10 на MG. Това е екшън-адвенчър стратегия по мотиви на романите на Робърт Джордан "Колелото на времето", която предлага на геймърите класически deathmatch с гръмотевици, светкавици и firebaall-и. Друга игра, подготвяна от GT INTERACTIVE, е **RETURN TO NA PALI**, датадиск за **UNREAL**, който е разположен в същия свят и дори изглежда по същия начин. **DRIVER** пък е игра, малко напомняща на GTA и MIDTOWN MADNESS. И накрая, нека споменем германската средновековна стратегия **1602 A.D.** и унгарската **GALACTICA II**, също произведени за GT UNTERACTIVE.

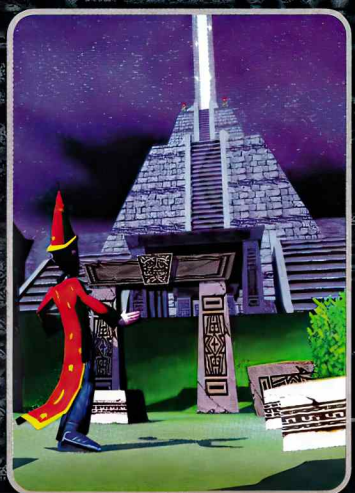
INTERPLAY

Тази фирма имаше финансови затруднения, но въпреки всичко продължава да издава огромен брой игри. Изглежда че след като пусна такива гръмки заглавия, като **DESCENT 3** и BG: **TOTSC** бизнесгрижите на фирмата са понамалели. Следващата игра, която INTERPLAY подготвя, е **FREESPACE 2**, космически симулатор, чието действие се развива през 2367 година, т.е. 32 години след първата игра. Геймърът воюва на страната на съюза на терани (земляни) и васудани срещу опасните шивани. Разполага със седемдесет различни космически кораба, от които най-големият е колкото десет кораба Луцифер от първата FREESPACE. В играта **GIANTS** пък, която е екшън само за мултиплеър, изборът е измежду три раси, чиито характеристики са магията, технологиите и грубата сила. На разположение са повече от четирийсет острова с огромен брой клопки, които трябва да се преодоляват. Играта **MDK 2** (MURDER DEATH KILL 2) засега е готова на около 25% и всичко, което се знае, е , че в нея геймърът ще управлява и тримата главни герои - Курт, Макс и доктор Хоукинс - и отново ще брани Земята от нашествието на извънземните. В играта **MESSIAH**, която има една от най-добрите 3D-технологии в момента, играчът е в ролята на ангелчето Боб, което управлява около петдесет различни фигури, всяка със свои уникални качества и умения. И всичко това в четиринайсет огромни нива из един постапокалиптичен свят. За играта **KINGPIN** сигурно вече сте чели (представихме я накратко в #9 на Master Games) и знаете, че става въпрос за гангстерска история; планирана е да излезе през лятото на тази година. За любителите на RPG интерес представлява **PLANETSCAPE: TORMENT. И INTERPLAY** не смята да изостава във всеобщата StarTrek-мания, затова е подготвила три игри на тази тема. Това са **KLINGON ACADEMY** с над трийсет мисии, в които под командването на генерал Чанг се борите срещу Федерацията, и двете realtime-стратегии **STARTREK: NEW WORLDS и STARFLEET COMMAND**.

ELECTRONIC ARTS

Ако EIDOS ни засипва с рог на изобилието, EA ни засипва с два рога на изобилието. Причината е, че много фирми работят "под крилото" на EA, като например WESTWOOD и LOOKING GLASS (за които става дума в тази рубрика на друго място) или BULLFROG, която подготвя два големи проекта. Това са **THEME PARK WORLD**, продължение на THEME PARK, но по-голямо, по-цветно и по-мило, и **DUNGEON KEEPER 2**, също по-голямо, но по-мрачно и по-демонично продължение на предишната игра. Обаче от графична гледна точка промените в новите игри са огромни. Много интересна е играта **SIMS** на фирма MAXIS - нещо като симулатор на семейни отношения, в който геймърът може да избира най-различни сценарии. Фирмата JANE`S пък е подготвила за EA суперреалистичния симулатор на американски военни самолети **USAF**. Други игри, които привличат вниманието, са **NEED FOR SPEED: HIGH STAKES и SHOGUN: THE GREAT WAR**, грандиозна realtime-стратегия, разположена в чисто японска среда.

HASBRO



Отдавна минаха времената, когато се присмивахме на тази фирма заради нейните игри BARBIE и BATTLESHIP. Само след някоя и друга година HASBRO, която междувременно купи MICROPROSE, започна да залива пазара с фърст симулатори и екшъни. И понеже за **MECHWARRIOR 3** писахме рецензия още в брой 12 на Master Games, сега нека споменем новия прекрасен симулатор **GUNSHIP 3** с подобрен 3D-engine от M1 TANK PLATOON 2, в който много интересна е полупрозрачната кабина за управление, позволяваща пълен обзор към околния свят и четене на информация от приборите. Другият симулатор на HASBRO се нарича **B-17 FLYING FORTRESS 2** и е посветен на Втората световна война. Останалите само изброяваме: адвенчъра **SIMON THE SORCERER** 3D, екшън-стратегията **X-COM ALLIANCE**, римейка на класическия хит MISSILE COMMAND и естествено поредния **STAR TREK: BIRTH OF A FEDERATION.**

INFOGRAMES

Въпреки че тази фирма показваше на изложението предимно конзолни игри, за компютърните гейм-маниаци също имаше това-онова. Например **INDEPENDENCE WAR DELUXE EDITION**, продължение на I-WAR, един от най-добрите космически симулатори - сега с нов фон за войните, нови фигури, нова анимация, по-богати възможности за конфигуриране на оръжията и т.н. А онези, които обичат Том Круз и филма "Мисията невъзможна" (както и едноименните телевизионни серии), могат да бъдат доволни - подготвя се още една PC-версия на тези тема. В играта **MISSION IMPOSSIBLE** геймърът в ролята на агент Ethan Hunt заедно с други специални агенти разполага с двайсетина 3D-мисии, в които търси предмети, оръжия, разговаря с много персонажи, пропълзява през охранителни системи, плува в бясно течащи реки, пътува по покриви на камиони и т.н. Друга дълго очаквана игра е **OUTCAST** на фирмата производител HEXPLOR. Тук voxel-технологията е докарана почти до съвършенство, а екшън и адвенчър са свързани в прекрасна екзотична среда в паралелния космос, който главният герой Cutter Slade трябва да изследва, за да предотврати катастрофалните последици от несполучлив експеримент - двайсет различни раси; шест свята; изпипан изкуствен интелект и околна среда; интерактивно пространство, даващо огромна свобода на движенията; детайлно изработени модели на фигурите; 3D-технология, включваща bump mapping, mip mapping и още, и още. Нещо любопитно: саундтракът към играта е в изпълнение на великолепния Московски симфоничен оркестър под диригентството на маестро Уилям Стромбърг. И играта **SILVER** беше представена на изложението, макар че вече доста се знае за нея, а и ние в Master Games писахме в брой 10 от тази година. Само ще добавя, че този 3D-екшън предлага стотици великолепни локации с десетки фигури, всичките дублирани с актьорски гласове.

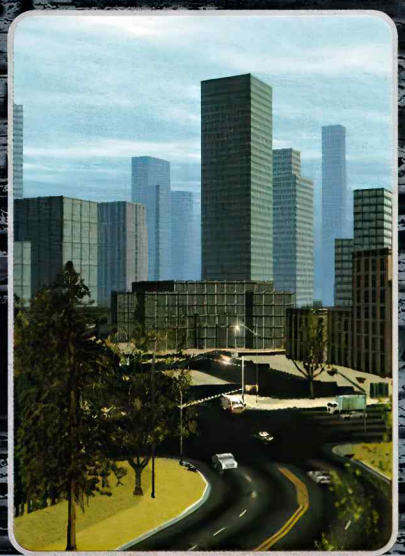
LOOKING GLASS

Тази фирмапроизводител работи за ELECTRONIC ARTS, но е толкова известна, че си заслужава да й отделим специално място в нашата кореспонденция. LOOKING GLASS представи на изложението цяла редица страшно интересни заглавия. Поголямата част издава вече споменатата ELECTRONIC ARTS, но пък някои от най-интересните минават през EIDOS. Става въпрос за допълненията и продълженията на THIEF: THE DARK PROJECT. Така например **THIEF: THE DARK PROJECT GOLD** е разширение на първоначалната игра с три нови мисии, а **THIEF 2: THE METAL AGE** е пълноценно продължение (в този брой на MG подобаващо място е заделено за въпросния обирджийски сериал). Други три игри на LOOKING GLASS минават под знака на ELECTRONIC ARTS. Първата е **FLIGHT COMBAT: THUNDER OVER EUROPE**, боен самолетен симулатор, чието действие се развива през 1940 година - геймърът воюва в редовете на британските, американските или нацистките военновъздушни сили. В играта има от едноместни изтребители до стратегически бомбардировачи. Мисиите включват дневни и нощни самолетни двубои, бомбардировки, нападения на наземни и морски цели. Втората игра е поредно продължение на популярния мирновременен симулатор **FLIGHT UNLIMITED 3** - отново фотореалистичен терен (10 000 квадратни мили от тихоокеанското крайбрежие край град Сиатъл), десет различни самолета, интерактивно диспечерско управление, подвижни земни обекти, инструкции по време на полетите, най-различни задачи и мисии. Третото заглавие (най-доброто оставяме за накрая) на LOOKING GLASS е **SYSTEM SHOCK 2**, продължение на стария хит. Играта вече е почти готова и изглежда великолепно - мрачен кибер-SF, в който сте в ролята на последния останал жив член на екипажа на космически кораб. Игра, пълна с новости и чудесни идеи, като например "сенките" на мъртвите членове на екипажа, които като насън се разхождат пред очите ви и ви помагат да разгадаете тайните на живота и космоса. Но стига толкова. Ако искате да научите нещо повече, прочетете подробната ни статия в предишния брой на Master Games.

MICROSOFT

Фирмата гигант изглежда си е направила поточни изводи от някои свои недотам успешни игри (като OUTWARS например) и сега набляга на наистина добри заглавия. Начело е **AGE OF EMPIRES 2**, realtime-стратегия със суперграфика и добре разработена структура. Всички знаем, че MICROSOFT са много печени в самолетните симулатори и затова не е странно, че подготвят **FLIGHT SIMULATOR 2000** - за радост на феновете на миролюбивите симулатори и за яд на конкуренцията. Между другото, дизайнерите от фирмата DIGITAL ANVIL подготвят за MICROSOFT два космически симулатора **CONQUEST: FRONTIER WARS** и **STARLANCER**, както и **LOOSE CANNON**, историята на самотен ловец на престъпници, който с петнайсет различни превозни средства минава през целите САЩ чрез повече от двайсет мисии. Жалко, че последната игра е планирана да излезе едва през пролетта на 2000 г.

-GM-

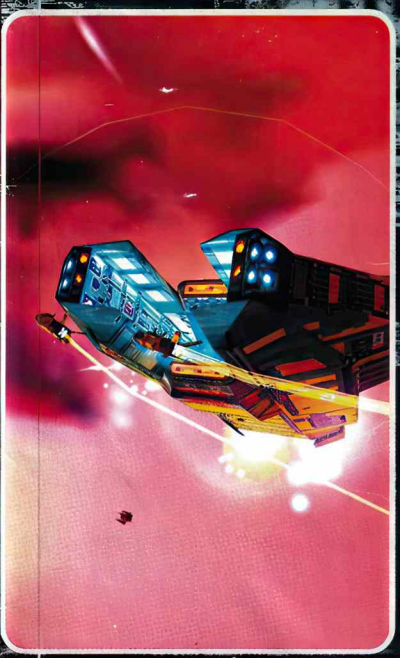


INTERACTIVE MAGIC

Тази фирма ще разпространява великолепната **SHADOW COMPANY**, която е нещо като "сума от една четвърт COMMANDOS, една четвърт RAINBOW SIX, една четвърт JAGGED ALLIANCE и една четвърт MYTH". Става дума за 3D тактическа игра, в която геймърът управлява осем от общо петнайсет наемници, всеки със свои уникални качества и поведение, водено от отличен изкуствен интелект. Графиката е феноменално добре разработена, със собствен 3D-engine. Можете да наблюдавате бойното поле както отдалече, така и през очите на отделните ваши войници. Абсолютно свободното движение на камерата внася съвсем нов елемент в тази 3D-стратегия (помните ли какви ограничения имаше в това отношение в MYTH). Играта съдържа девет огромни мисии, в хода на всяка от които се изпълняват по още десетина текущи мисии. Във всеки случай това не е игра от типа "убивай, отмъквай и взривявай всичко", което ни е добре познато от COMMANDOS например. Изобщо SHADOW COMPANY е сред големите изненади на тазгодишното изложение (вече излиза на пазара). Друга интересна игра на INTERACTIVE MAGIC е **RED FURY**, екшън с подводници, фрашкани с оръжейни системи, които воюват - никога няма да се сетите - на Марс. За мнозина на изложението бяха изненада двете чешки игри, представени от INTERACTIVE MAGIC. Първата, **FLASH POINT** (производство на BOHEMIA INTERACTIVE) е тактико-стратегия, чието действие се развива в измисленото време на Третата световна война. Армиите на САЩ и на комунистическите държави воюват помежду си с техника, абсолютно отговаряща на историческата правда - танкове, бронетранспортьори, хеликоптери, самолети, като всеки от тях може да бъде управляван от геймъра. Другото чешко произведение, отново посветено на едно измислено време, е играта MORTYR, в която Германия е спечелила Втората световна война, но вместо хилядолетен райх е настъпила глобална катастрофа, която заплашва да унищожи човечеството. Самият Мортир е нацистки учен, подозиращ какъв апокалипсис може да настъпи - затова изпраща сина си Себастиан в миналото със задача да промени хода на историята. Играта е с двайсет обширни нива, дванайсет вида оръжия и "реалистична среда". Последното е в кавички, защото всички така обещават...

MINDSCAPE

Фирмата не е от най-големите, но си струва да спомена някои нейни подготвяни игри. **PANZER GENERAL ASSAULT 3**, да речем, е изпълнена изцяло в 3D - теренът, единиците и всичко останало. Но играта е в такъв ранен стадий на подготовка, че е по-добре да почакаме, преди да даваме каквито и да е оценки. **CLOSE COMBAT 4** пък е продължение на предишната тактико-стратегия, но за съжаление изглежда почти като нейно близначе. **FIGHTING STEEL** е игра за морските битки през Втората световна война с над деветдесет военни кораба, изцяло в 3D и с детайлно изработени модели на бойните плавателни съдове. **RITES OF WAR** е прилична космическа стратегия. И накрая: **WARLORDS BATTLE CRY** - фентъзи(?)realtime-стратегия.



-GM-

SIERRA

На изложението в павилиона на тази фирма така им течеха лигите на геймърите, че човек трябваше да внимава да не се подхлъзне и да падне. Ще текат, я! SIERRA представи накуп няколко истински хита. **TEAM FORTRESS 2**, очаквана с нетърпение от любителите на мултиплеърните игри, изглежда фантастично. Радост за феновете на **HALF-LIFE** е новият датадиск **OPPOSING FORCE**. В Лос Анджелес бяха представени продълженията **SWAT 3** и **GABRIEL KNIGHT 3**, **HOMEWORLD**, за която подробно писахме в #10 на Master Games, чудатата екшън-стратегия **ORCS и PHARAOH**. Последното заглавие май е най-добро - игра за древния Египет в стила на CAESAR 3, в която геймърът с помощта на петнайсет божества трябва във всяко от двайсетте нива да строи по един египетски монумент (пирамиди, сфинксове и т.н.) и да се бори с наводненията от придошлия Нил и с жегата в пустинята.

RED STORM

Тази фирма спечели добро име и слава заради играта **TOM CLANCY`S RAINBOW SIX**. След което обаче, може би главозамаяни от успеха, авторите издадоха към играта направо нещастния датадиск **EAGLE WATCH**, посрещнат скептично (меко казано) от цялата световна геймърска общност. Затова сега RED STORM са се захванали здравата с истинско продължение на първата игра, наречено **RAINBOW SIX 2: ROGUE SPEAR**. (Повече информация за нея има в рубриката ни Top News.)

VR-I

Това е фирма, която произвежда само мултиплеърни игри за Интернет, та затова **(ех, БТК! ах, БТК!)** само ще изброим някои от заглавията й. **FIGHTER ACE 2** - симулатор за Втората световна война. **PEPELAZ** - гладиаторски битки. **NOMADS OF KLANTH** - танкови двубои. **THE S.A.R.A.C. PROJECT** - подводни битки и научни изследвания. Най-интересното е, че VR-1 вече завършва римейка на гениалния хит **HIRED GUNS**, този път обаче с Unreal-engine и фантастични визуални ефекти, по-прецизно управление на фигурите и какво ли още не.

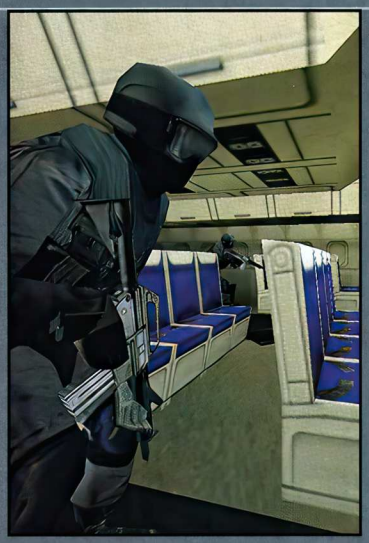
Rainbow Six 2: ROGUE SPEAR

Горе-долу преди осем месеца се появи на бял свят играта RAINBOW SIX, за която в брой 6 на любимото Ви списание Master Games написах подробна рецензия и дадох напълно заслужено високата оценка 8/10. Някъде пък преди около три месеца на пазара излезе и EAGLE WATCH - доста несполучлив datadisk с допълнителни мисии за същата игра. Изглежда обаче авторите на тези два продукта от фирмата RED STORM ENTERTAINMENT са си направили необходимите изводи от първия успех и втория полууспех, защото сега внезапно съобщиха, че са започнали работа (и доста са напреднали) над втора част на играта.

Най-напред нека набързо да разкажа на геймърите, които или не са играли RAINBOW SIX, или не са чели рецензията ми от октомври миналата година, за какво става дума. Тогава съвсем новата фирма RED STORM Ent. направи по мотиви от книгата "Дъга Шест" на известния американски автор на трилъри Том Кланси игра, която съдържаше истински революционен елемент. Този елемент е перфектно свързване в едно цяло на 3D-екшън (заключителната част на играта) и на тактическо планиране (фактическата същност на играта). И въпреки че акцентът в играта беше поставен върху планирането, а не върху екшъна, RAINBOW SIX изненадващо си спечели много фенове. Вероятно защото авторите изключително достоверно въвеждат геймърите в забулената с тайнственост работа на международната антитерористична групировка Rainbow Six - подразделение под командването на НАТО, изпращано да оправя критични бъркотии из цял свят. **В първата игра** геймърът действа горе-долу по следния начин. Проучва наличната информация (анализи, справки, донесения, бележки, дори вестникарски публикации), след което сформира своята антитерористична група. Играчът разполага с личните данни и биографията на всеки кандидат-член на групата, избира въоръжението и облеклото му - неща, които са изключително детайлно разработени. После планира акцията върху тактическата 2D/3D карта и след грижливо отстраняване на неволно допуснатите грешки сюжетът стартира. След което работата е само да се събират сладките плодове от упоритя труд по планирането. **В новата част на играта** обаче авторите са решили от самото начало да не оставят нищо на случайността. По различни комуникационни канали се допитали до световната геймърска общност: какви са забележките по първата игра и какви са предложенията за втората. Фирмата RED STORM Ent. просто била затрупана от нови идеи. Така че не й оставало нищо друго, освен да разработи и включи онези, които си заслужават. **Един от най-честите упреци към първата игра е,** че липсва връзка между отделните мисии в сюжета - ту си в Европа, ту в Китай, ту в някаква биологична лаборатория, ту на нефтена платформа насред морето... Затова в RAINBOW SIX 2: ROGUE SPEAR има свързваща сюжетна нишка. Това са шефове на руската мафия, които се борят за световно надмощие: Самед Вежиров, властелин на нефтените богатства в Каспийско море, и младият амбициозен Максим Кондрашов. Те са новите ти основни врагове. Няма да се впускам в подробности за пъклените намерения на Вежиров и Кондрашов да се превърнат в икономически госпо-

твоето "НЕ" на терора

сачми. Както сподели г-н Карл Шнур, "един от нашите съветници, няма да споменавам името му, каза, че при взети заложници винаги се използва точно този тип пушка. С нея можете да уцелите точно дори лакътя на терориста, който е прегърнал през рамо заложника. Така няма да го убиете, но го изкарвате от строя. Тези попадения могат да се сравняват с попадения на куршум с калибър 9 милиметра, представяте си, нали?! Вашата жертва става почти безпомощна - куца, превива се от болка, не може пълноценно да използва оръжието си." **По-съвършено е самото управление на играта.** За радост на начинаещите геймъри в по-голяма степен може да се използва мишката, а освен това е въведен и режимът Overwatch Mode, който по време на операцията ти позволява да следиш всичките си бойни групи и да имаш перфектен поглед върху онова, което става на бойното поле. Ако нещо сбъркаш в планирането и се окаже, че в един момент на някой твой човек му липсва взрив, с който да избие някоя врата, не се притеснявай - можеш да дадеш такава команда на друг свой боец, който ще свърши работата. Той пък, щом изпълни тази извънредна задача, се връща безпроблемно и точно на първоначалното си място. **Какво друго могат да правят твоите герои?** Надничат иззад ъглите, вървят притиснати до стените, надзъртат незабелязано в стаите, хвърлят ръчни и ослепяващи гранати както с лявата, така и с дясната ръка. Освен това разполагат и с два нови режима на придвижване - "патешката" и приклекнали на пръсти. **От отделните мисии като най-интересна се очертава "747 Takedown"**, в която действието се разиграва в Боинг 747 и трябва да обезвреждаш терористи в кабината на пилотите, на пътеката между седалките и в задната част на самолета. **И още нещо. Явно пак по предложения** на световното геймърско братство в новата игра транспортните средства, в които се развиват събитията, са много повече. Какви ще са, оставяме на твоята изпитана геймърска фантазия.



дари на света, важното е, че твоята цел в играта е да ги заловиш и предадеш в ръцете на правосъдието. **Благодарение на нов engine** RAINBOW SIX 2: ROGUE SPEAR визуално ще изглежда много по-реалистично. Както заяви в интервю специално за Master Games продуцентът на играта Карл Шнур, "направихме толкова много промени, че не ни оставаше друго, освен да създадем и използваме нов, много силен engine." **Поведението на враговете ти** не се изчерпва със стандартните три вида (невнимание, подозрение и паника), сега те са несравнимо повече. Противниците скучаят, клатят се в люлеещи се столове, прозяват се и се протягат... Изкуственият интелект на героите също е претърпял значителни промени - не е достатъчно да гръмнеш патрула извън сградата, за да привлечеш терористите навън и да ги избиеш, което в първата игра е любим тактически похват. Терористите вече не са толкова тъпи, че да откриват стрелба в помещението при най-малкия подозрителен шум, а са по-внимателни и първо надзъртат зад вратата, за да видят какво става, а едва после може да се паникьосат и да изпозастрелят заложниците (ако има такива). **В новата игра и детайлите** са далеч по-добри - от куршумите, взривовете и гранатите по стените остават впечатляващи дупки. Сигурно ще има и нови оръжия, но засега от фирмата съобщават само за пушки, пробиващи брониранite жилетки. Но боеприпасите във всички случаи са много повече. Така например HK-MP5 може да се зарежда с патрони без гилзи или с кух връх. Предимството на първите е, че са по-далекобойни, а на вторите - че се разпръскват като прословутите куршуми "дум-дум". Много полезна е пушката, използваща за стрелба едри

Red Storm Entertainment/Take 2
Дата на излизане: 09/99 г.

-GM-

- Продължение на един от най-успешните тактически екшъни
- Атрактивен сюжет и впечатляваща среда
- Нов engine

DIABLO

...никой да не излиза продължението иде...

Както вече много геймъри са подочули, историята в DIABLO 2 е от три части, всяка приблизително по-дълга от първата DIABLO. Плюс страхотен финал! Първата част се разиграва в манастир на монахини от Ордена на Невиждащото око и в неговите околности. След това се озоваваш в странния град Lut Gholein. И накрая - в речния град Kurast, център на древна цивилизация от Източната Империя, отдавна погълнат от гъста тропическа растителност. Точно тук е била люлката на религията на Светлината, която господствала над този свят, преди да я завладеят силите на Тъмнината. **Голяма промяна** в новата игра спрямо предишната е по-последователната и по-подробната разработка на отделните фигури. Затова днес ви запознавам с тях, макар и накратко.

В коледния брой на Master Games (#8) предложих един дълъг и широк (на цели три страници) текст за тази игра в рубриката Top News. Тогава казах, че новата игра ще е "поне четири пъти по-голяма, безкрайно по-изпипана, графично по-съвършена и мултиплеърно по-интересна". След което по света и у нас настъпи гробна тишина и напрегнато очакване, от време на време нарушавани от неофициални информации. Вече половин година фирмата BLIZZARD крие в своите лабораторни подземия тайната за новата игра. Затова сега предлагам да вземем по едно фенерче, да се спуснем долу и да видим заедно какво толкова крият там ония гяволи от BLIZZARD.

AMAZON

Тези мощни девойки са от номадските банди, които винаги са обичали да скитосват из обширните плата около Южното море. При своите скиталчества амазонките са влизали в непрекъснати въоръжени конфликти с многобройни народи и това ги е превърнало в опитни и храбри бойци (женските атрибути не им пречат). Силните ветрове и суровите условия на живот са притъпили чувствата и сетивата им, затова болката я нямат за нищо. Всекидневните битки са ги направили горди, силни и жестоки. Когато обаче застанат на нечия страна, амазонките са крайно лоялни и смъртта не ги плаши да се стремят към поставената цел. Техните майсторльци са главно в сферата на хвърляне-

то на копия и стрели, но много ги бива и в ръкопашния бой. Умеят да комбинират оръжията си и да повишават тяхната ефективност с магии като Огъня, Леда и Отровата. **Multiple Shot** изстрелват едновременно повече стрели. **Jab** - копието и стрелата бързо боцкат едно след друго. **Eye of Zeus** - добро нощно виждане; облъчват околните чудовища със светлина, която им отнема жизнената сила.

NECROMANCER

Тази забулена в тайнственост фигура произхожда от южните блата, обгърнати във вечни мъгли и изпарения. Както личи от самото име, Necromancer-ът и магиите му са винаги на страната на Тъмнината. За него е в реда на нещата да възкресява мъртви и после да ги командва, както му е кеф. Е, не че винаги намеренията му са лоши, но това не оправдава средствата, с които си служи. Затова и всички го избягват. Той е толкова могъщ, че знае как да проникне в хорските сънища и да ги превръща в нощни кошмари. Necromancer-ът използва и разни скитащи чудовища, за да постигне своите цели, но привлича на своя страна и бойци от царството на мъртвите, чиито тела се търкалят бездиханни по бойните полета. **Curses** - с тази тъмна магия necromancer-ът изсмуква силите на своите врагове, влошава способностите им и всява между тях паника. **Corpse explosion** превръща телата на загиналите в избухващи шрапнели. **Golem** прививка бойците на тъмните сили на помощ.

SORCERESS

Това е девойка-бунтовничка, използваща тайнствената магия на мъжете-магьосници от Изтока. В унищожителната си магическа сила няма равна на себе си. Владее най-различни бойни и защитни вълшебства. Много добре осъзнава ролята си в битката със силите на Хаоса. Предпочита да управлява силата на елементите, които съставят главната и основна част на силата на техните вълшебства. Нейните специалитети са Firebolt, Fireball, Firewall. Владее и т.нар. вледеняващи вълшебства. **Inferno** - хвърляне на мълнии. Charged bolt - нещо като кълбовидна мълния. **Frost nova** - служи за замразяване на

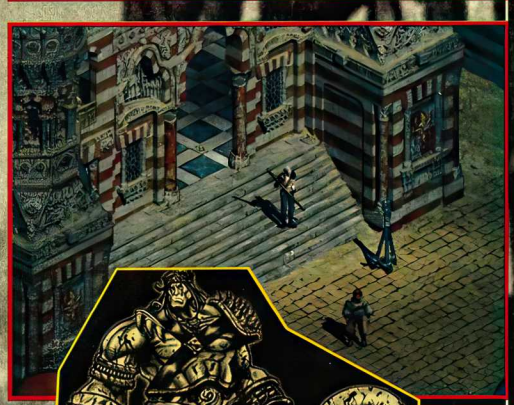
врага.

PALADIN

Този рицар произхожда от Westmarch, ордена, победил навремето могъщия Loric. Това са рицари с чисти сърца и верни на прастарото учение Zakarum - религията на Светлината. Техен щит е вярата, тяхна цел - доброто. Имат сили както да разгромяват враговете си, така и да помагат на приятелите си. Някои наричат Paladin фанатик, но други виждат в него истинския защитник на Светлината. Няма равен в ръкопашните битки. Разполага с нападателни вълшебства срещу немъртвите, но може и да лекува болните. На всичкото отгоре умее и да си изгражда специален щит от духовна енергия (аура), който го предпазва от наранявания, предизвикани от магии или оръжия. **Holy bolt** - унищожава създанията на ада с мълнии от чиста светлина. **Resist** - пази Paladin от огън, студ и светлина, докато привиква разни вълшебства. **Resurrect** - възкресява мъртвия съюзник

BARBARIAN

Човек от варварско племе, живеещо далеч от обществото и неприемащо всякакво спокойствие, уют и мир. Постоянните битки за оживяване срещу негостоприемната природа са го направили твърд и силен мъж, който е на "ти" с жестоката природа и винаги може да изчезне в околността. Някои го сравняват с върколаците. Самият barbarian вярва, че може да черпи сила от природата, която усъвършенства и без това великолепните му бойни качества и умения. **Stun** - зашеметява врага си така, че да не може да се движи, но да е в съзнание. **Crushing Blow** - това качество позволява на barbarian да побеждава врага си чрез напомпване на собствената нападателна сила. **Howl** - принуждава по-слабите врагове да бягат, което може да предотврати или обърне хода на битката. Ей това разбрах допълнително за героите в DIABLO 2. Остава да потърпим до септември, когато ще изпробваме самата игра.



-GM-

"MASTER GAMER"

компютри на

СЕРИОЗНИТЕ ИГРАЧИ

ИЗГРАДЕНИ ОТ HI-END КОМПОНЕНТИ И СПЕЦИАЛНО ОПТИМИЗИРАНИ ЗА ИГРИ

MG LEVEL 1

CELERON 333MHz
36x PANASONIC CD
RAM 32MB,HDD 3.2GB
3Dfx Voodoo RUSH 6MB
14" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 597

MG LEVEL 3

CELERON 400MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 6.4GB
3Dfx Voodoo BANSHEE 16MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 777

MG LEVEL 5

KLAMATH 350MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 6.4GB
3Dfx RIVA TNT 16MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 877

MG LEVEL 7

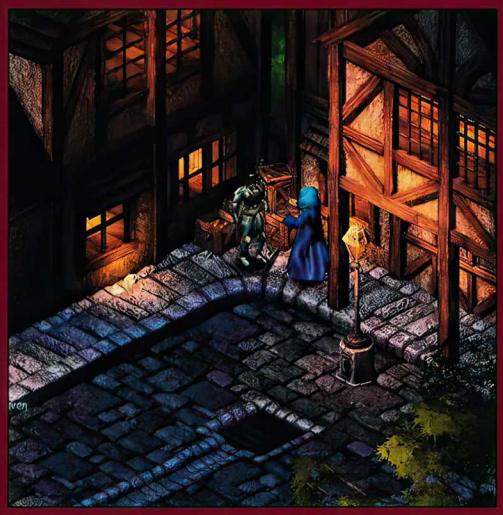
KLAMATH 450MHz
DVD-ROM DRIVE
RAM 128MB,HDD 10.2GB
DUAL Voodoo II / SLI
17" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 1577

MG LEVEL 9

PENTIUM - III
DVD-ROM DRIVE
MORE THAN 550MHz
HMD VR HARDWARE
AKG HEADPHONES
AND MORE ...
$ IN FUTURE

БЕЗПЛАТНО:

инсталиране на ЛЕГАЛЕН СОФТУЕР
2 м. ИНТЕРНЕТ без ограничение



Между компютърните игри все се водят най-различни битки - борят се помежду си симулатори, спорят стратегии, съперничат си RPG-та... Всяка игра се мъчи да докаже, че е по-добра от другата. Всяка иска да спечели любовта на геймъра. Просто фирмите се надпреварват за по-големи пазари и печалби! И в това няма нищо лошо за геймъра... Тазгодишният "двубой на века", който трябва да се състои някъде през лятото или най-късно през есента, се очаква да е между DIABLO 2 на фирмата дистрибутор BLIZZARD, която залага на популярността на първата серия на играта, и REVENANT на фирмата дистрибутор EIDOS.

съперник на дявола

REVENANT

Производител на REVENANT е почти неизвестната фирма CINEMATIX STUDIOS. Това че не е прочута обаче, не значи нищо - навремето също така почти неизвестната фирма PYRO направи (пак за EIDOS) знаменитата игра COMMANDOS. В REVENANT авторите залагат освен всичко друго и на сюжета, който (въпреки традициите на RPG-тата) е строго линеен и не позволява нито разклоняване на действието, нито sub-quest-и. Авторите смятат, че това е най-добрият начин една история да бъде разказана увлекателно. Главният герой Locke е съвсем обикновен мъртъв боец, който отново е привикан в света на живите, за да изпълни няколко важни задачи - да спаси дракон, да убие принцеса и да изправи всички кривди и беди, причинени от секта на фанатични монаси. Майтап, бе, геймъре, първо трябва да убиеш принцесата, а после вече можеш да спасяваш дракона... По време на цялата игра ти, главният герой всъщност, научаваш разни тревожни истории от своето минало - когато си бил жив, честен и уважаван юнак. По-голямата част от сюжета е построена на основата на твои диалози с NPC-фигури, които не са само добри гномчета и зли тролове, а всякаква паплач: проститутки, разбойници, палачи, духове и какви ли не типове. Разговорите ти с тях са "колегиални", тъй като съвсем доскоро си врял в казаните на пъкъла и малко ти трябва, за да налетиш да се биеш или да ругаеш. Интересна е концепцията на битките, в които се учиш на най-различни хватки и комбинирани мръсни номера - те са ти от голяма полза в близък бой. За далечен пък разполагаш със стрелкови оръжия (дано това да не са плазмени пушки и лазери) и вълшебства. Имаш и stealth-режим за битки, в които като невидим призрак се приближаваш крадешком и тихичко прерязваш гърлата на нищо неподозиращите ти врагове (ако си се упражнявал добре в hide in shadows и backstab в BALDUR`S GATE, знаеш, за какво става дума). Иначе, като всяка уважаваща се фирма, която произвежда екшъни, и от CINEMATIX обещават висок изкуствен интелект на враговете, които те виждат, слушат и даже преследват из цялото ниво, така че и дъх да не можеш да си поемеш. Отсега е ясно, че силата на REVENANT е не толкова в сюжетно или бойно отношение, а в технологично. Почти съм сигурен, че конкурентите от BLIZZARD, които от години се бъхтят над DIABLO 2, щом видят картинките от REVENANT, ще ги полазят мравки по гърба. Играта наистина изглежда супер. И в съответствие с най-новите тенденции комбинира фон от отделни предварително рендирани части (а не напълно рендирани бекграунди като в BALDUR`S GATE) с детайлно анимирани 3D-фигури. Engine-ът на играта пък позволява впечатляващи визуални ефекти. Че има поддръжка на 3D-ускорители, няма какво да говорим - то си е повече от ясно.

Cinematix Studios / Eidos

3D ускорена и рендирана бойна фентъзи RPG

-GM-

Не знам защо, но от време на време различните видове игри изпадат в кризи. И както сега май са в криза адвенчърите, навремето го бяха закъсали RPG-тата. Слава Богу, това бързо отминава. Доказателства? Ами прегледайте тазгодишните броеве на списание Master Games и ще попаднете поне на десетина многообещаващи заглавия (като DIABLO 2), за които никой не се съмнява, че ще имат успех. В случая, за който става дума, фирмата VOLITION (нейно дело е добрата стара игра CONFLICT: FREESPACE) за пръв път се захваща с PRG, без да й мигне окото, вероятно въодушевена от факта, че и фирмата BLIZZARD нямаше почти никакъв опит с RPG-та, пък направи игра, която не слиза от класациите вече две години.

джозеф излиза на сцената

SUMMONED

Summoner-ите са мистична раса, владееща сили, много по-могъщи от обикновените магии и вълшебства. И макар че с възрастта силата им отслабва, тези избраници продължават да се раждат с тела, покрити с руни (древни скандинавски знаци), и могат чрез вълшебни пръстени да привикват демони, които да им служат. Един от тези summoner-и е Joseph, главният герой в нашата история, който обаче в момента не иска да използва своите магически възможности. Причината се крие далеч в детството на героя, когато той, в стремежа си да спаси своето село от нашественици, е привикал на помощ демон. Този демон избива нашествениците, но унищожава пред очите на детето и всички негови роднини и съселяни. Затова Joseph е в изгнание и не се занимава с магии. Но само до момента, когато неговият вожд и учител Yago го убеждава, че единствено Joseph може да спаси кралството Medevan от вражеските армии на Orenia, които вече маршируват през зелените родни поля на главния герой. Няма друго спасение за кралството и Joseph трябва да открие древните вълшебни пръстени. Към нашия главен герой се присъединяват трима авантюристи: Flece, Jekhar и Rosalinda. Flece е малко цинична разбойничка, прекарала детството си по улиците на Lenele (прекрасна локация!), която с малко късмет се появява в един момент от играта. Jekhar произхожда от семейство, избито навремето от онзи същия демон, извикан от Joseph; житейската му цел е да открие и убие виновника за гибелта на своето семейство, но става обратното - присъединява се към него. Rosalinda е дъщеря на summoner, но родена без руни по тялото; в момента е послушница в манастир на Ордена на Йона (Order of Iona) и целта й е да придобие такъв опит и умения, че да получи мястото на пазителка на свещените свитъци в Голямата Библиотека. (Затова Rosalinda през цялото време завижда на магическите способности на Joseph). И понеже никога в живота и в PRG-тата нищо не е толкова просто, колкото изглежда, в играта се появява онзи демон, който навремето е измамил Joseph и е причинил толкова страдания. Вълшебните древни пръстени са точно в неговите ръце и с тяхна помощ злият демон опустошава всичко, което му падне. От което следва, че се нагърбвате с няколко отговорни неща: да вземете пръстените, да победите демона и накрая да спасите света. Архитектурата на кралството Medevan е сред най-изпипаните неща, които могат да се видят в компютърните игри напоследък, а цялостната атмосфера на играта напомня за феодална Япония от XVIII век. SUMMONED прилича на FINAL FANTASY 7, но за разлика от нея е изпълнена изцяло в 3D. Камерата е лесно управляема, вълшебствата са по-ефектни, а както те, така и оръжията и враговете, са безчет. И всичко това, свързано в доста силен сюжет, който, по думите на авторите на играта, не е линеен. Плюс силен мултиплеър!

Volition / Interplay

- Много добра RPG със силен сюжет
- Безброй оръжия и вълшебства
- Силен мултиплеър

-GM-

MAX PAYNE

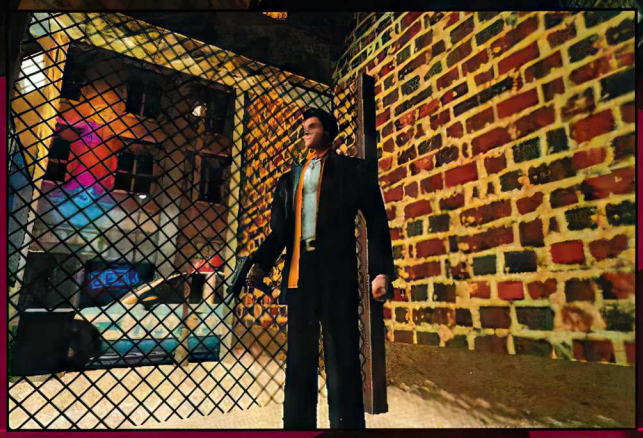
Финландско ченге в Ню Йорк

Всяко време си има своите кумири, важното е да ги дочакаш. DOOM, QUAKE, UNREAL, LANDS OF LORE 2... Това са игри, които световната геймърска общност проследи внимателно от зачеването им (първите съобщения за тях), през рецензиите, до продажбите и мястото им в топ-листите. Геймърите залагат толкова много на подобни хитови игри, че после, естествено, малко се разочароват. Най-вече заради прекалено големите очаквания.

Точно такава хитова игра вероятно ще е MAX PAYNE, дело на финландската фирма REMEDY. Мястото на действието е Ню Йорк, а времето - най-студената зима през последните сто години. Главен герой е полицаят Max Payne, захванал се с разкриването на какви ли не престъпления - мафия, наркотици, проституция, корупция в най-висшите сфери на властта, вземане на подкупи от колеги в полицията. Max е смел и безкористен почти като Клинт Ийстууд и в начинанията си стига толкова далече, че дори паветата под краката му започват да парят. По едно време става така, че Max Payne е срещу всички и всички са срещу него. Е, може би не всички, но за да разберем това, трябва да излезе играта и да я изпробваме. Във всеки случай на хоризонта изглежда изгрява нова виртуална звезда от класата на Лара Крофт и Duk Nukem - звезда, която не се фука с едри мускули, предизвикателен бюст и дрезгав глас, а с истински детективски качества. Първото, с което играта MAX PAYNE се отличава от безкрайната поредица по-сполучливи или по-кофти екшъни, е силният сюжет. Ние от Master Games запитахме по факса финландците от REMEDY как биха определили своята игра и те отвърнаха: "Криминална история под знака на екшъна." Помъдрувахме какво значи това и накрая решихме, че "това звучи гордо, смело и многообещаващо". А авторът на сценария Сам Лейк нарече творението си "криминален трилър, който въпреки линейното си действие, е пълен с разни изненади". В играта има няколко главни персонажа, с които геймърът може да комуникира и които имат в сюжета свои собствени роли, собствени амбиции и мотивации, понякога доста поразлични от вашите. Така че сам трябва да избирате на кого да вярвате и на кого не. А цялата история не само се развива в 3D-среда, но е и свързана с оригинален комикс, който замества обичайния и скучноват Loading. Второто нещо, което може да извиси играта над средното ниво, е нейният 3D-engine. Той се нарича MaxFX и според авторите е с огромни възможности. За главния герой например са използвани над 800 полигона - като погледнете, виждате как разкопчаното елегантно сако се развява, когато Max върви бързо, тича или скача. За това колко са напред финландците с технологиите, говори и удоволствието да видите с какъв красив жест Max си пали цигарата и как от устата му излиза струйката издишан дим. На всичкото отгоре авторите са любители и на забавените кадри, които често се използват по филмите, така че виждате как Max бавно изскача иззад някой ъгъл, превърта се и падайки, стреля ли, стреля. Скандинавците са подходили много сериозно и към разработката на нивата. Тези момчета месеци наред са бродили из нюйоркските улици с фотоапарати и са изщракали купища филми, само и само да уловят специфичната атмосфера на този град. Но без да я копират буквално - просто са пресъздали най-типичното за града и неговия дух. Общо в играта има 18 големи нива (броят им може да бъде променен). И всичко това в thirdperson-стил. Да кажа нещо и за оръжията, че в такава игра, как без пушкала? Всички оръжия са реално съществуващи. Или се произвеждат, или са били произвеждани. За тях в engine-а е използвана самостоятелна рендираща система, която позволява реалистичното им изображение, разпознаването и "поведението" им в ръцете на героите. Реалистичен е дори моделът на изстреляните куршуми, което ще познаете по това, как рикошират в някоя стена или твърд предмет.

Изискванията за PC-тата: Pentium II/400; 64 Mb RAM; 3Dfx

И фирмата REMEDY, а и самите финландци по характер не са от най-приказливите хора на света и умеят да си пазят тайните. ENTERTEINMENT пък са малко скъперници на подаваната информация. Затова и досега не са предоставили много-много картинки за играта. Но какво да се прави, просто хората искат да си довършат работата на спокойствие и да изпълнят всичките си обещания. Последната информация, която искам да споделя с вас (като пренебрегна мултиплеъра, за който почти нищо не се знае): след излизането на играта вероятно ще бъде обявен за общодостъпен редакторът MaxEd. Ако това стане, дизайнерите от цял свят ще получат страхотно готин инструмент за правене на 3D-нива.



Нещо за супер геймманиаци. Над играта MAX PAYNE са работили общо 17 души. Ето имената им (изписваме ги на финландски, защото не намерихме кой да ни помогне да ги преведем на български) и техните "служебни задължения":

1. Henry Blafield - моделира фигурите, ефектите и нивата
2. Petri Jarvilehto - ръководител на проекта
3. Peter Hajba - аниматор на фигурите
4. Teemu Heinilehto - текстури на нивата и фигурите
5. Marty Howe - дизайнер на нивата
6. Kiia Kallio - художник на комиксите
7. Tero Kostermaa - музика и звукови ефекти
8. Sam Lake - сценарист на играта, на комикса, подготвя снимките
9. Jaakko Lehtinen - създава MaxEd (редактор на нивата)
10. Saku Lehtinen - проектант на нивата и документацията
11. Aki Maatta - проектант на нивата и текстурите
12. Jussi Rasanen - отговаря за 3D-engine-a
13. Markus Stein - отговаря за главния engine на играта
14. Mika Tammenkoski - програмиране
15. Olli Tervo - програмиране
16. Sami Vanhatalo - отговаря за игралността
17. Samuli Viikinen - отговаря за редактора и предлага нивата

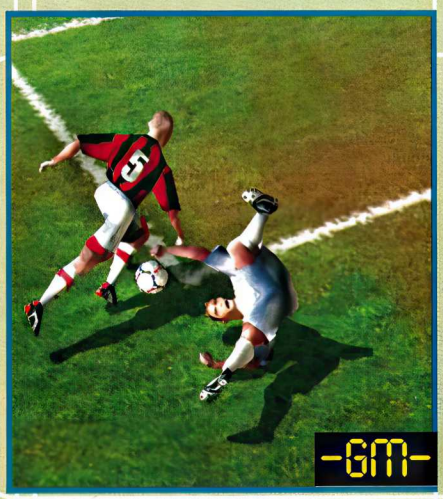
-GM-

WESTWOOD STUDIOS

Дело на тази фирма са толкова хитове, че могат да се издадат в отделна книга. През последните години тя работи предимно за ELECTRONIC ARTS, от което са доволни и едните, и другите - бизнесът си е бизнес. С две игри WESTWOOD STUDIOS привличаха вниманието на изложението. Първата е продължението на COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN. В тази игра битките са по-реалистични, има нови HiTech-оръжия, обстрелвания отдалеч, саботажи, шпионажи, нощни операции, десетки нови единици, великолепен дизайн на мисиите и т.н. А главните герои се дублират от известни холивудски артисти. Другата игра е NOX - фентъзи-RPG в стил DIABLO. Това съчетание на RPG и RTS не само изглежда прекрасно, но има и интересен сюжет с над сто вълшебства и оръжия, нова система за виждане, хвърляне и изстрелване на fireball-и, комбиниране на отделни вълшебства, залагане на пъклени капани за враговете и т.н. Главният отрицателен герой в играта е красивата вълшебница Necubah, която може да извиква цели армии от немъртви...

NHL 2K 2000 FIFA 2K

Лято е, значи е време да се подготвим за следовниците на двете извънсезонни най-популярни спортни игри за PC. Работата по тях върви в пълен ход, така че нека да кажем малкото, което научихме засега. **Първият** важен факт е уверението на EA SPORTS, че двете игри, както обикновено, ще излязат през октомври. По много сложен път (никакъв бандитизъм, никакво хакерство!) наш близък програмист докопа информация за замисляните подобрения за новите продължения. Тя наистина не е нещо сигурно, което сто на сто ще се появи в игрите, но е нещо напълно достоверно в смисъл - че се работи върху него. **От NHL 2000** се очаква да е далеч-далеч по-добра от NHL 99. Много се набляга на неиграната част. Графиката трябва плътно да се доближи до телевизионната обработка, а във финалната версия може би ще се постигне и възможността да се гради собствена кариера. Най-вероятно ще може да се играе със същия отбор няколко последователни години, така да се спечелят повече Stanley Cup-и, да се пренасят собствени статистики и да се правят други интересни ходове. Според източници, близки до ELECTRONICS ARTS, тази година целта е по-скоро да се разработят изцяло нови неща, отколкото да се подобряват стари. Няма кой знае каква информация за NHL 2000, но и от малкото достъпна е ясно, че EA SPORTS се мъчи да изслушва своите геймъри и да прави това, което чува. **Във** FIFA 2000 засега най-интересни са screenshot-овете, които виждате наоколо. Обърнете внимание например, как изглеждат играчите в стената на картинката, където девятката стреля насреща им. Да, така е, те не само скачат, но и се оглеждат за топката, и то всеки в малко по-различна фаза. Изглежда че графичната страна ще е главната промяна в сравнение с FIFA 99, но и тук ще има възможност да си проправяш път няколко последователни години и да си извоюваш място например в европейските купи. В играта има 42 отбора за класическите срещи, а като новост този път ще бъдат включени и купите. **И така,** вече знаете малкото, което знам и аз, но сигурно скоро ще потече пълноводен поток от нова информация, така че търпение. А засега: "Да живеят спортовете!" Особено компютърните!



NHL 2000 - EA Sport / EA - Дата: есен '99
Възможността за кариера и изразително подобрената неиграла част значат, че NHL 2000 май отново ще надскочи сянката си.

FIFA 2000 - EA Sports / EA - Дата: есен 1999
Ако се вкара в играта поне половината от това, което е на тази страница, FIFA 2000 става връх.

ПРАВО В ЦЕЛТА!

дизайн: дизайн

интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg

STAR

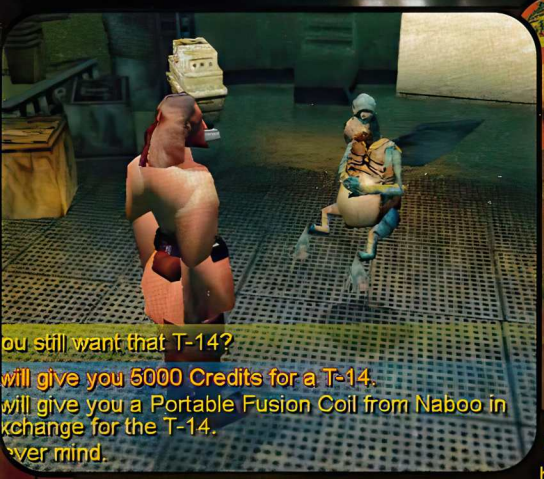
SW: Episode I - The Phantom Menace Екшън-адвенчърът PHANTOM MENACE (Невидима заплаха), носи името на самия филм. В "Невидимата заплаха" играете последователно на страната на четирима филмови герои - Куай-Гон Джин, Оби-Уан Кеноби, командира на дворцовата стража капитан Панака и самата кралица Амидала. Героите си следите (като в ALONE IN THE DARK) през погледа на неподвижни камери, които автоматично се превключват. И четиримата са в добра физическа форма - бягат, скачат, пълзят, плуват и т.н. Повечето от времето си прекарвате в кожата на двамата джедаи и главната ви задача е да разсичате враговете си със светещия меч, който (както вече знаете от JEDI KNIGHT) може да се използва и за отблъскване на лазерните оръжия, насочени срещу вас. Разполагате и с някои по-особени качества на двамата джедаи, като например Force Push и разни други такива. Действието на играта много прилича на филма, така че с пълна сила ще почувствате сцената, в която в ролята на единия от джедаите се борите срещу гадния Джаба или като капитан Панака съпровождате кралицата из тесните улички на град Еспа, пълни с врагове.

Новите "Звездни войни" са вече факт и светът отново се раздели на три: StarWars-киноманиаци, StarWars-геймманиаци и StarWars-фетишисти. Първите (освен в САЩ, където новият филм вече втори месец се прожектира) нетърпеливо дочакаха премиерата на филма, вторите трескаво въртят дисковете с компютърните игри, а третите събират пари, за да си купуват фланелки, значки, шапки и всякакви други джунджурии с ликовете на главните герои. Лично аз принадлежа към втората група, но докато чаках моето си, все ме глождеше съмнението, че авторите на игрите може и да не са си дали много-много зор, защото знаят, че и без това продуктите им ще се харчат като бесни и печалбите ще са баснословни. Освен това първите съобщения за подготвяните игри се появиха само преди около половин година и много се опасявах, че за това малко време никой не може да се справи на ниво с толкова дяволска задача. "Да, ама да!", както обича да казва в такива случаи Пецата от вашето любимо списание Master Games. Защото се оказа, че маестровците (така ли е множественото число на "маестро" бе, Диди?) от фирмата LUCASARTS са работили хем бързо, хем честно и почтено. **Играта SW Episode 1: The Phantom Menace** пред нас, я да видим фактите. Фигурата, която управляваме в играта, наблюдаваме отгоре в режим third-person-perspective - така както зяпахме необятния бюст на Лара Крофт и дуелите в JEDI KNIGHT. По същия начин управляваме младичкия джедай Оби-Уан Кеноби и неговия учител Куай-Гон Джин, а по-сетне капитан Панака и дори кралица Амидала. Всяко ниво (а нива в играта наспорил Господ) се разиграва в съвсем различна среда. Веднага след intro-то, което ви взема акъла със своите анимации, прелитате като ураган през космическата станция и цопвате направо в блатата на зеления свят Набу, където пък (докато разберете какво става) се озовавате в подводния град на неговото население, погубено от неочаквано нападение на търговската гилдия. От този подводен град набързо се премествате във фантастичните градини на кралица Амидала, а после в обсадения й замък. Оттам с великолепен космически кораб отлитате към планетата Татуин в пустинята на обкръжения град Мос Еспа, гъмжащ от всевъзможни твари, след което се отправяте към звездите, чак до галактичния суперград Курускант и неговия храм на джедаите. След което се прехвърляте на друг

отворете път за флагмана

WARS

THE PHANTOM MENACE



космически кораб и стигате направо под носа на самата Империя. При това трескаво пътуване срещате куп стари познати от "Звездните войни" - Йода, Джаба, роботчетата R2-D2 и C-3PO, имперска пехота от всякакъв род и бойци от бунтовническия алианс. **Мисля, че няма смисъл да продължавам** това описание, защото средата на "Звездните войни" е до болка позната на всички. Главната особеност на играта е, че ни подготвя и загрява достатъчно добре, преди да се наредим през септември на опашките пред кината. Докато играех първата част, от време на време ме връхлиташе нещо като морска болест от трескавото пътуване, за което споменах по-горе, а скоковете и замахванията с меча леко ме дразнеха. Невъзможността да си пренастроя като хората управлението с мишката и да променя ъгъла на гледната точка не ми попречиха да изиграя първите четири нива за по пет минути всяко. Но след това, о-о, след това, когато тръгнах да освобождавам Амидала и да търся резервни части за повредения космически кораб из пясъчната планета, тогава изведнъж качеството на играта изхвърча до невиждани геймърски висоти. Вместо меч вече разполагах с купища оръжия, гранати и тук-там въртящи се оръдия. Адски ме амбицираха, от една страна, адвенчър-загадките, за решаването на които са необходими най-различни предмети и разговори с хора (макар че подобни същества в играта много-много няма), а от друга страна - екшън-моментите, в които се налага да се грижиш за запасите си от боеприпаси, рефлекси и енергия. Комбинирането на тези два съвсем различни елемента според мен е абсолютно нов-новеничък принос в геймърската теория и практика. Никой досега не се е престрашавал да сътвори такава смес - защото любителите на адвенчърите се дразнят от екшъна, а феновете на екшъните не обичат загадките. LUCASARTS обаче от самото начало са били наясно, че могат да си позволят всичко и че всичко ще им бъде не само простено, но и похвалено. И добре са направили! **В края на този отзив** искам да декларирам, че явно трябва да имаме безкрайно доверие към маестровците от LUCASARTS, които наистина си разбират от работата. Играта STAR WARS EPISIDE I: THE PHANTOM MENACE според досегашните ни обичайни критерии не би трябвало да се оценява като суперфърст, защото черпи от сюжета на знаменит филм. Но истината е точно обратната - всички можем с най-голямо задоволство да се впуснем в този великолепно разработен и оригинален екшън-адвенчър. Аз лично ви стискам палци, особено когато започне да ви привършва енергията и крачетата ви почнат да треперят, а бленуваната цел е страшно далече, далече в океана от звезди... **Изненадващо решена игра, която стъпка по стъпка разкрива своите прекрасни качества. За феновете на "Звездните войни" - върховно удоволствие. За всички останали - чудесен екшън-адвенчър.**

-GM-

Плюсове: + Тотално пресъздадена атмосфера на "Звездните войни" + Смела комбинация на мощта на оръжието и силата на разума + Великолепна графика
Минуси: - На места - наивно - Някои екшън-елементи - скучни

LucasArts / Activision

PC WIN '95/'98
MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 50 Mb HDD
Ускорител 3D: D3D
Мултиплеър: HE
Оценка 9/10

STAR

Star Wars: Episode I - Racer

Това е едната от двете игри на LUCASARTS по мотиви на първия филм от новата сага "Междузвездни войни". Играта използва за основа доста дълъг епизод от филма, в който разни возила се състезават из сухите равнини и тесните каньони на планетата Татуин. Същите тези двумоторни машини управлявате в играта RACER - отначало по по-простички "писти" и с по-малки рискове, а по-късно по изключително трудни трасета и то срещу съперници, нагъчкани с разнородни лазерни оръжия. С напредването в играта правите подобрения във вашето превозно средство, а щом победите съперниците си, влизате в ролята на главния герой на "Епизод I" Анакин Скайуокър. Управлението на играта е нещо, на което може да се посвети цяло научно изследване. Възможно е не само да обръщате превозното си средство в тесния каньон на цели 90 градуса, но и да управлявате всеки мотор само с джойстика! Интересно изглежда физическият модел на играта (ако въобще в "Междузвездни войни" трябва да се говори за придържане към законите на физиката) - ако например вашият съперник унищожи някой от моторите ви, усуквате се във фигурата "тирбушон" и се разплъсквате на земята или върху най-близката стена...

нещо се промъква покрай флагмана

Забелязали ли сте, че щом се заговори за нова игра на LUCASARTS, геймърският свят се поболява от, да го наречем, "напрегнато очакване със силни симптоми на тиха истерия"? При тази болест нощем пресъхналите устни на нещастни играчи вместо да мълвят имената на гаджетата си, шепнат "Лукас, Лукас, Лукас...". Любов необяснима, както би казал поетът. А точното е: обяснима! За съжаление обаче след любовта идва отрезвяването. Влюбеният проглежда и разбира, че онова, в което се е захласнал, не е чак толкова красиво и умно (момиче, момче или игра).Точно така понякога става и с игрите на LUCASARTS. Вярно, някои мисии на SHADOWS OF THE EMPIRE или на ROGUE SQUADRON са сред най-доброто, което може да се види на PC-мониторите, но не по-малко вярно е, че повечето от последните игри на фирмата не са "върхът на сладоледа". Такава май е и STAR WARS EPISODE I: RACER. Може би защото през последните шумотевични месеци преди премиерата на филмамайка авторите ни наобещаваха какво ли не. А обещанието, както твърди БатНик, е учтива форма на среден пръст.RACER е разположен сюжетно в една сравнително дълга сцена от филма (който легално:-)! идва през септември и у нас), т.е. състезанието с racer-и (ще рече, хем някой, хем нещо, което на-

WARS

RACER

пира напред) на планетата Татуин. Естествено, тая надпревара в играта е по-разширена и разнообразна. Двайсетте напълно различни състезателни машини и петнайсетте трасета по повърхността на осем планети осигуряват на феновете на "Звездните войни" отлично геймърско забавление. Авторите са изпълнили обещанието си да летим със скорост 600 км/час. Дори са го преизпълнили, тъй като лично аз постигнах невероятните 1030 км/час. 3D-енжинът е страхотен - справя се с тези лудешки скорости без проблеми. Изобщо в това отношение RACER е пълен ОК. Реална разлика в скоростите между 300 и 500 км/час не се усеща, но при 900 км/час нещата вече изглеждат другояче, а при 1000 км/час само някои геймъри се справят и то чрез специално вградения "закъснител на времето". За да е балансирана тази изумителна свръхскорост на графиката, дизайнът на трасетата е строго изчистен. Може би нямаше нужда от това улеснение - щом като е гарга, защо да не е рошава, както се казва! **Към самата надпревара авторите са добавили** необходимостта да се научим да управляваме необикновените транспортно-състезателни средства. Това значи да разберем къде и как да използваме turboboost-а, да проумеем динамиката на движението на машината, дори да програмираме във времето ругатните, които състезателите никак не пестят. Овладяването на управлението на машините отнема време, дори да си печен състезател. Споменатата динамика на движение обаче само в началото е трудна. После се свива като спукан балон от дъвка и създава проблеми само когато фучиш с наистина най-високи скорости, а тези мигове не са чак толкова много. За да постигнеш победа, достатъчно е да употребиш зареждащото се до безкрай турбо няколко пъти по трасето, макар това да си носи своите рискове. И в този смисъл не виждам нищо новаторско в същността на играта. При подобна фантастична скорост на 3D-енжина по трасетата спокойно могат да се състезават и тиквени каляски, без това изобщо да навреди на RACER в играло отношение. **Има възможност да си подобряваш всяко едно** отделно качество на състезателните машини, но не ми стана ясно каква е ползата, след като на практика след всяко състезание получаваш чистак нова машина, а с нея и чистак нов състезател. Не се майтапя, това е голата истина. Ако примерно в първите три състезания играеш в ролята на Анакин Скайуокър, в четвъртото получаваш машина, която е по-добра от ъпгрейдваната машина на младия Дарт Вейдър, и то изведнъж започваш да се състезаваш в ролята на Боба Фет, като при това му харизваш в машината на Скайуокър с всички уреди и подобрения, които преди това си купил. А, не! **Май наистина прекалено дълго очаквахме тази игра! RACER не е проста игра, но няма да влезе в историята на компютърния гейм - в това съм абсолютно сигурен. Бърза състезателна игра: добра в играло отношение, но с грешки в концепцията**

-GM-

Плюсове: + Машините се движат със скорост над 1000 км/час + Фантастичен дизайн на състезателните машини
Минуси: - Тъпа система на покупките - Понякога човек се дезориентира

LucasArts / LucasArts

PC WIN '95

MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 150 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: ДА

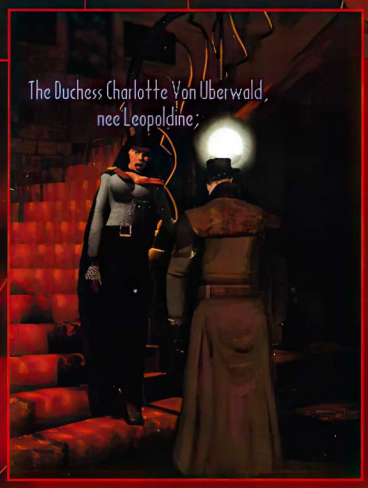
Оценка 7/10

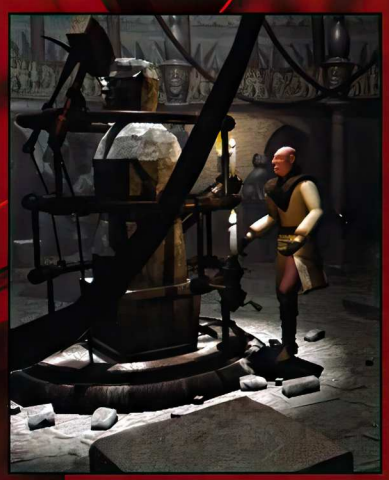
ДЕЙСТВИЕ ПЪРВО

И като седнах, та не станах. А всички от редакцията - Боци, Иво и останалите, но особено БатНик - като ме накачулиха... Един ме гледа в ръцете, друг се прави, че нещо превежда... Ужас... Пъдя ги, замерям ги с моливи и гуми, ругая, ама през цялото време следя с едно око интрото на играта. И понеже е сложно и дълго, пускам го отново и записвам първите си впечатления. Ето какво успях да зографисам най-напред: "DISCWORLD NOIR не върви по широкия гладък път на предишните две компютърни игри от серията, а по своя собствена пътека". Играта тръгва с Действие Първо, също като предишните две игри, а аз записвам: "По-традиционно начало не може да има". От лявата страна на монитора се появява красивата и загадъчна Карлота фон Убервалд и тръгва надясно, където зад масата седи отраканият, но поошмулен от живота частен детектив Лютън, т.е. аз. Този Лютън е учтив грубиянин и светски мъж, през чиито ръце са минали десетки готини мадами като Карлота. Това личи от цялото му поведение. Веднага страшно ми допадна не само маниерът на говорене, но и самият му глас - имаш чувството, че артистът, който го е дублирал, е изпил малко преди това три уискита с лед и четири студени бири. Карлота, седнала на тежката дъбова маса и разкрила прелестно бедро в черен чорап с жартиери, двусмислено излага на умореното от живота частно ченге своята молба, съпровождайки думите си с еротични жестове. Обаче Лютън и масата реагират еднакво, т.е. не се впечатляват. Разликата е, че Лютън все пак си води бележки. А проблемът на Карлота е, че нейният любовник Мунди е изчезнал малко след пристигането си в град Анкх Морпорк с кораб. Ама кой ще ми каже на мен, частното ченге, как изглежда оня, с какво се занимава, откъде иде, къде да търся посетне Карлота? Затова хуквам към пристанището. И точно в този решителен миг, след една красива рендирана анимация, шумът в редакцията на Master Games става непоносим. Тегля една майна под носа си, прибирам дисковете, вземам си шапката (там ми е кальфът за CD) и бягам вкъщи да доигравам на спокойствие. Сядам удобно и до привечер джиткам кротко, ама ония магарета от редакцията са любопитни и почват да звънят: "К`во става, що не се обаждаш, как върви играта?". Не издържам (знам, че ги подкокоросва Joz, върл фен на Тери Прачет) и измъквам щепсела на телефона. След което сядам да си праскам играта и дори забравям да ям. Някъде към полунощ стигам до Действие Второ, продължавайки да водя бележки в прекрасния стар тефтер. Така след около девет часа игра разбирам за DISCWORLD NOIR следното: "адвенчър, та дрънка"; изцяло рендиран; в графично отношение е сполучлива кръстоска между предишните два DISCWORLD-а и 3D-игрите от рода на RESIDENT EVIL и TIME GATE. В новата игра най-голямо внимание е обърнато на диалозите. И правилно, защото това си е чисто криминале, в което 90% от времето отива за разпити на свидетели, търсене на доказателства и сравняване на бележки. Останалите проценти са страхотен хумор, екскурзии и посещения из различните части на Диска. Атмосферата е върховна, като в BLADE RUNNER. Разликата е, че действието тук се развива не в бъдещето, а в псевдо-феодалната псевдо-минала псевдо-всякаквица, измислена от гуруто на модерното фентъзи Тери Прачет. Непрекъснато вали дъжд. Все е мрачно и навъсено. Настроението на фигурите в играта се върти между депресия и душевно самоизмъчване. Никой не ще да сътрудничи. Всичко е диво объркано и заплетено. И е безпощадно ясно: фирмата TWG (TEENY WEENY GAMES), производител и на предишните две игри DISCWORLD, отново е повикала на помощ самия Тери Прачет, оставяйки го не само да напише диалозите, но и да пипне сценария. Градът Анкх Морпорк изглежда малко мрачно, но пак сме си на стария добре познат Диск. Отново се срещаме с мистичния Смърт, с безумната градска полиция, с Храма на Малките Богове, с Невидимия Университет и с Двореца на Патриция. Играта е очарователна не само за геймърите, които са чели книгите на Тери Прачет и познават тяхната атмосфера, но и за онези, които или не са чели нищо, или просто не са ги харесвали досега. Причината вече я спо-

Грехота е за тази игра да излезе суха рецензия. Затова ще говоря за междинните усещания и мисли, които ме спохождаха, докато я играх. Историята започна в хубав петъчен ден. На вратата на редакцията се звънна два пъти. Загрях - само пощальонът звъни два пъти. Човечецът (страшно приличаше на Джак Никълсън) ми даде пакетче, пратка от Лондон. Нетърпеливо разкъсах хартиената опаковка със зъби. А вътре - какво: шест диска с играта DISCWORLD NOIR - три с графика и три със самата игра. Вдигнах телефона и отмених всички срещи за два дни напред. И седнах да работя, да играя, значи.

В света на Диска нищо не е така. То е по-така и дори по-иначе


The Duchess Charlotte Von Uberwald, nee Leopoldine;



Наградата: ВЪРколаК!

DISCWORLD NOIR

менах - DISCWORLD NOIR върви по своя пътека и изобщо не е свързана директно с която и да е от книгите на великия Прачет.

ДЕЙСТВИЕ ВТОРО

Полунощ отдавна превали. Вече не се съмнявам, че редакцията на MG направи добре, като си поръча DISCWORLD NOIR от фирмата дистрибутор. Просто съм среднощно щастлив, че най-сетне ми падна нещо много фърст. Сюжетът в играта се поусложнява, след като откривам убития по ритуален начин любовник на Карлота - отварят се около петнайсет локации на игралната карта, т.е. на картата на град Анкх Морпорк. Страшно удобно е, че в инвентара имам само десет предмета, защото целта не е толкова в комбинирането им, колкото в доказателствената им стойност. Което ще рече да ги завирам под носа на всяка от фигурите и да гледам внимателно кой как ще реагира и какво ще каже. Шестото чувство ми подсказва, че работата върви към усложнения, а детективският инстинкт ме съветва да запомням всички дреболии и взаимовръзки и от свидетелските показания, и от самото действие. Не се знае, кога какво може да потрябва! Неочаквано нещо запецвам и понеже виждам, че е вече четири часът сутринта, решавам да поспя, преди да продължа отново. Дремвам мъничко, но първите слънчеви лъчи ме заварват отново пред монитора. Сещам се, че довечера съм канен на купон и затова решавам да не се размотавам излишно. Но както нощес си легнах запецнал, и на сутринта се оказах запецнат. Не успявам да продължа и това е. Работата е, че някои важни свидетели са обещали да ми помогнат, но само ако им осигуря надеждна защита пред Сдружението на Убийците, което ги следва по петите. Какво ли не опитвам, но помощ отнийде не иде, както е казал поетът. Знам, че изход има, ама какъв... Толкова съм отчаян, че прибягвам до някои нетрадиционни методи и май добре правя, защото скоро разбирам, че тефтерът, в който Лютън си води бележки, всъщност не е прост тефтер. Бележките могат някак си да се "измъкват" навън и да се използват като предмети. Например, ако измъкнеш бележката "Убитият Мунди е успял да напише в предсмъртния си час със собствената си кръв на стената думата AZILE." и кликнеш с нея в огледалото в салона на красотата, играта ти казва, че от това нищо свястно няма да излезе. Да се изпробват всички бележки към всички предмети в играта е мъчение. Но какво да правя, започвам да опитвам и (горе-долу след около час кликвания)... пак нищо. Защо ми правите такива номера, момчета, викам си? Какво съм ви сторил, че така ме тормозите в Действие Второ? Да не би нещо да съм изпуснал да забележа... Продължавам да опитвам всякакви нетрадиционни методи. И хоп-па, я виж ти... Тефтерът може да се отвори и върху самата карта на играта! Защо? Да не би за да използвам бележките и върху имената на локациите? Я да пробвам. И наистина - щом комбинирам бележката "Скривалище за важните свидетели" с локацията "Дворец на Патриция", Лютън ми обажда, че точно това място е прекрасно за скривалище. "Гепих ли ви?", викам си въодушевен и продължавам напред. Колко красив стана изведнъж денят зад моя прозорец - и за тия, които бродят навън, и за мен, дето се кефя с DISCWIRLD NOIR в таванската си бърлога. И докато дъвча поредната суха филия (няма време да ида да си купя пресен хляб), в Анкх Морпорк убитите се увеличават с двама, а Мунди се оказва, че не е любовник на Карлота, а само нейно "момче за всичко", което пренася тайнствен златен меч от Континента на Махалото. Но това е било известно на някого и този някой е пречукал Мунди преди да предаде меча на Карлота. И сега един Господ знае къде е този меч. А се появяват и още няколко търсачи на съкровището, някои от които се държат като Индиана Джоунс, а други изглеждат като Лара Крофт. Техните намерения и методи обаче са неясни, а доказателствата сочат, че убийствата са дело на някой съвсем друг.

ХИТ НА Master Games #14

Плюсове: + Страхотна мрачна тмосфера + Силен и оригинален сюжет Минуси: - Някои пъзели направо са побъркващи - Понякога играта е прекалено бъбрива

Цялата тази атмосфера е добре обрисувана от полицая - приятел на Лютън, който правилно забелязва, че в Анкх Морпорк с всеки изминал ден труповете стават толкова много, че полицията е принудена да води в своите архиви изчезналите като "все още по-скоро живи" поне година след изчезването им. Лично на мен от обира на мавзолея на наемните убийци ми щръкнаха от ужас косите, а среднощното измъкване на потопената каляска от река Анкх ме накара да изпусна от страх недоядената филия хляб. И докато си играя, пак настава вечер, отново изгрява месец и усещам, че най-сетне се приближавам към края на неочаквано голямото Действие Второ на играта. Действие Второ наистина свършва - и то със самата моя смърт (виртуална, разбира се). Иначе съм жив и здрав, макар и със залепнали лакти към бюрото, върху което бича играта. Викам си: "А бе, като как ще продължи тая игра, след като главният герой вече е ритнал камбаната?", но решавам малко да си почина и спирам да играя. За тази вечер, разбира се. Измивам си очите, включвам телефона, гаджето звънва тутакси и заедно отиваме на купона. Там всичко е толкова хубаво, че както се казва, всички ядоха и пиха, и аз ядох и пих, и по брадата ми тече. Оттече се и нощта. След което малко дремнах и пристъпих направо към

ДЕЙСТВИЕ ТРЕТО

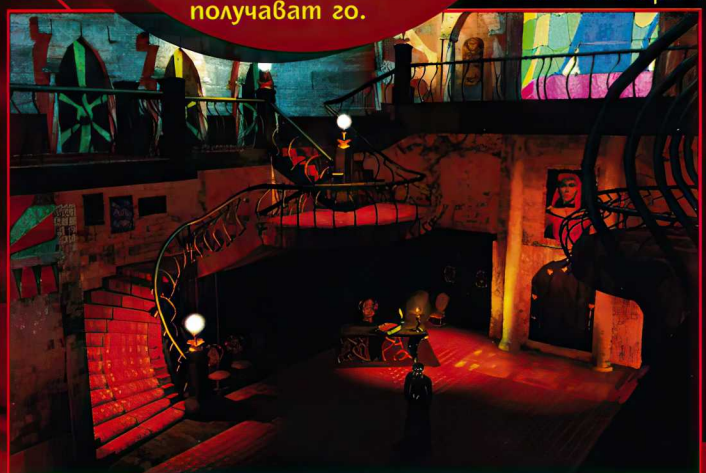
Пак захващам играта. Какво се случва ли? Ами Лютън взема, че възкръсва. Напълно го разбирам, сигурно се чувства така, както аз тази сутрин след снощния купон. В разговора с гробищното куче-оглозгвач научавам, че сега съм върколак, както и цялата фамилия Фон Убервалд. След което Карлота горещо ми прошепва, че ми е спасила живота със своя "дар" и сега трябва да продължа да работя по нейния случай. Докато размишлявам дали труповете/върколаците като мен могат да си падат по жени като нея, тръгвам пак по дъждовните улици на Анкх Морпорк. В менюто на възможностите обаче освен инвентара и тефтера вече имам още нещо - да се превръщам във върколак. А стана ли върколак, получавам меню за миризми. Върколашкото вижда-

Трето продължение на компютърната сага по мотиви на книгите на Тери Прачет, достойно за най-претенциозните гейм-мъри

не върху всяка локация се различава от човешкото по това, че запомням миризмите и по тях познавам техните собственици или предмети. В повечето екрани близо до реката Анкх например доминира тъмнозеленият оттенък "смрад на мъртви риби и застояла вода". Мога да комбинирам миризмите помежду им, мога и да надуша предметите и следите чак до новите локации. С това толкова оригинално допълнение към съдържанието на играта авторите разнообразяват действието - истински специален подарък за най-упоритите гейм-мъри. Във всеки случай това е една от най-оригиналните идеи при адвенчърите през последните няколко години. Продължавам с Действие Трето. Отварят се нови локации, част от които в графично отношение са много интересни, особено архитектурата на някои сгради. Да не забравя огромния брой диалози и изкуството на дублиращите ги гласове. Музиката е ненатрапчива - не досажда и не завладява, т.е. изпълнява ролята на подходящ фон на играта. Много удобно нещо е, че Лютън зачерква в своя тефтер вече решените въпроси, че вече непотребните предмети изчезват от инвентара, а вече "проверените" адреси - от картата. Авторите на играта са направили и един много дружелюбен жест - двойното кликване, с което можете да прескочите който и да е разговор или преход между локациите. Така избягвате някои пречки в детективското си дирене, което изисква от вас непрекъснато връщане на места, където веднъж, пардон, стотици пъти вече сте били. Много ми допада и възможността, ако на някои въпроси в разследването не получа задоволителен отговор, да мога да се върна при разпитвания свидетел по-късно с повече доказателства и задавайки му същия въпрос, да го притисна до стената. Точно по този хитър начин Лютън често научава различни факти, които после влизат в "корабния дневник". Колкото повече напредвам в играта DISCWORLD NOIR, толкова по-забъркан става сюжетът. Което е добре, дори супер. Но така или иначе Действие Трето постепенно се приближава към своя край...

-GM-

ГЕЙМ-ПОСЛЕПИС: Вече се чудя с какво да завърша тази рецензия. Може би е достатъчно: DISCWORLD NOIR определено е игра, която си заслужава и да я държим в своята колекция, и да я играем. Чиста истина, бога ми! Знам че любителите на Тери Прачет и неговите "Истории от света на Диска" ще я докопат, ако ще камъни да падат от небето. Със сигурност това ще сторят и феновете на адвенчърите, които са зажаднели за нещо наистина хубаво. Ето, получават го.



TWG / GT Interactive

PC WIN '95/'98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 250 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

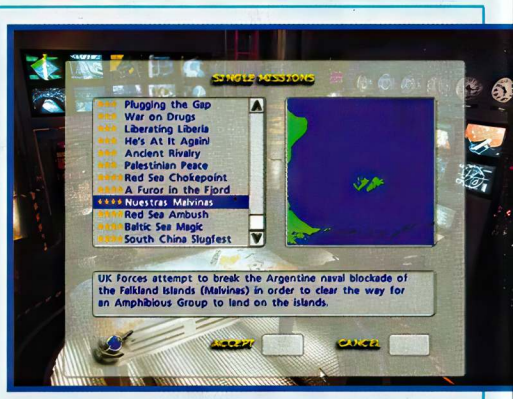
Мултиплеър: НЕ

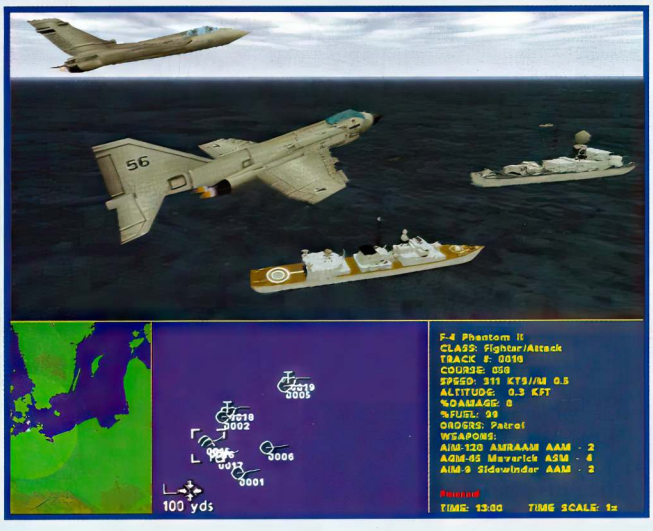
Оценка 8/10

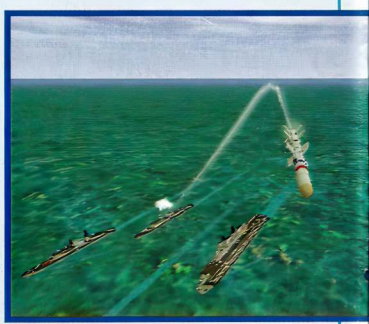
JVC Personal Audio
BOOMBLASTER
5%
ПЕРФЕКТНИЯ САУНД ЗА
ПЕРФЕКТНИЯ ГЕЙМЪР
Rock to the Sound of
Music! It's All Shake,
Rattle and Roll.
СПЕЦИАЛНА ПРОМОЦИЯ ДО 15 ЮЛИ НА JVC BOOMBLASTER
САМО ЗА ФЕНОВЕТЕ НА MASTER GAMES
СПЕЦИАЛНА ОТСТЪПКА 5% В МАГАЗИНИТЕ НА JVC
Built-in GUITAR AMP
MIC Mixing
Талончето за отстъпка ще откриете в "Геймърско дело"
гр. София
ул. Г. С. Раковски 151
тел. 02/ 980 99 31
гр. София
бул. Васил Левски 60
тел. 02/ 980 17 60
гр. Варна
бул. Княз Борис I 29
тел 052/ 606 559
гр. Пловдив
City Center
бул. Княз Ал. I Батенберг 32
тел. 032/ 62 28 90
JVC

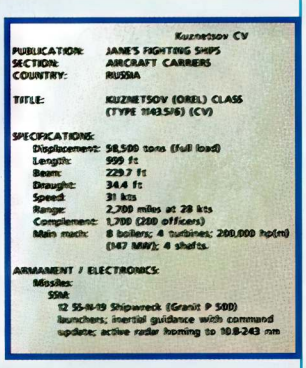
US NAVY: It`s not only a Job, It`s an Adventure!

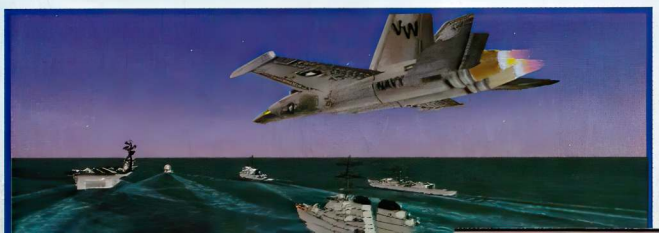
Морската война се отдалечава все повече от добрата стара пиратска технология. Едно време беше необходимо да се стигне до неприятелския кораб и по съвсем сухоземен начин да се усмърти противникът. По-сетне мъдри люде откриха, че плавателният съд може да се унищожи и без пряко физическо посещение - например със запалителни вещества или далекобойна артилерия. Накратко казано, с течение на времето подходът се промени. Модерната морска война се води от голямо разстояние и се решава бързо. Много бързо! Иначе стават едни неща... Представете си кораб, пълен с двайсет въздела, атакуван от свръхзвукови бомбардировачи с противокорабни ракети. Това се казва смерч, торнадо или някаква подобна атмосферна гадост! **Знаете ли какво са пет минути?** Времето за изяждане на един хамбургер или за посещение на 00 заведението. Пет минути в центъра на морската битка обаче е дявolски критично време, особено в началото. За пет минути на палубата излизат два подготвени Tomcat-а, а два подготвени Tomcat-а са диво ефикасни в битката! В такъв момент няма време за Макдоналдс и пр. Важно е да се изпратят машините във въздуха и да започне подготовката на следващите! Важно е да се пренастроят оръжията, да решите, дали ще изстреляте по неприятелския кръстосвач за по-сигурно два Harpoon-а, дали ще изпратите хеликоптер да изстреля торпеда по ракетната лодка или ще следите подводниците под повърхността. Докато не изпробвате FLEET COMMANDER, може и да не разберете, колко сложно е това "дали"! Имате например осем Harpoon-а. Ако изстреляте повече наведнъж, има шанс поне един от тях да потопи неприятелския кораб. Но пък ги изразходвате и край! А знае ли някой какво ще стане после? Може накрая на битката да ви потрябват! При това и ракетата има определено време за полет и ако не уцелите, неприятелят ще ви върне залпа с голямо удоволствие! **FLEET COMMANDER, излизаща под знака на престижното дружество JANE`S, по нагледен и доста твърд начин показва, че морската война не е шега - особено когато се води с ракети от разстояние петдесет мили.** Също така ясно показва, че войната е прецизно функциониращ механизъм, в който отделните елементи не могат да правят каквото си щат. (Ха сега, де! Защото повечето бойни симулатори ни убеждават, че да простреляш няколко "неоторизирани" цели в повече си е голяма рабо-











та...) Само си представете, какво ще стане, ако вашите изтеглени напред Tomcat-и "стратегически" решат, че е по-изгодно да се простреля неприятелски въздушен танкер и спокойно пропускат два Ту-22, които откарват своите управляеми ракети до границите на обсега и ги изстрелват в момента, когато сте до гуша заети с гонитбата на подводницата "Червения Октомври"... **Не, във войната командването трябва да е в ръцете на способен и дяволски добър боец - и в тази игра това сте именно вие.** FLEET COMMANDER изглежда като симулатор, но в действителност си е чиста real-time стратегия на командване и при това страхотно качествена. Правили са я впрочем експерти на фирмата SONALYST, които изработват военни тренажори за US Navy, системи за управление и навигация на подводници, сонари, програми за поддръжка на решенията и други тънкости. Без преувеличение може да се твърди, че FLEET COMMANDER вероятно е най-точната симулация на модерния морски бой, която е достъпна за днешния редови геймър. **Господи, какви неща стават в играта!** Нищо общо с обичайните стратегии! Забравете за DUNA 2 и нейната "ракетно кулова стена на смъртта", в която надеждно се разбиват вражеските редици! Неприятелят може да свали вашата атакуваща ракета или пък вашият Phalanx и въпреки своите шест цеви и високата честота на стрелбата да не уцели долитащия противокорабен снаряд. Леденото спокойствие е неуместно. Радарите и системите за управление на стрелбата имат ограничен капацитет и в разгара на касапницата се случва да не реагирате навреме, което е смъртоносно. При това противниците не са с IQ на махленски идиот. Ако неприятелското корабче установи, че сте изпратили към него торпеда, обръща се гърбом, завърта своите витла на пълни обороти и се опитва да избяга. И не е нужно непременно да избяга - достатъчно е да плава толкова дълго, докато торпедата останат без двигателна енергия и потънат безвредно към дъното. Целите, които нямат детекторни системи, обаче се държат уравновесено и смирено. В една от мисиите трябва да проследите пирати, които са ограбили граждански плавателен съд и спокойно се прибират у дома, за да се напият и да се наспят след проведената акция. Те дори не забелязват Penguin-а, който им изпраща вашият хеликоптер, и си плават така весело, спокойно и равномерно, че дори и сензорното поле на ракетата се учудва. Просто изведнаж идва бум и фамозният пиратски кораб става на фиде! Обаче внимание: Не гърмете по всяка точка на радара - може случайно да простреляте транспорт с органи за трансплантация за Борис Елцин, UFO или например Дядо Коледа. Всяка цел трябва да се идентифицира - самолет или кораб, и да се дърпа спусъкът само когато сте сто процента сигурни, че зад отсрещните бутони за изстрелване стоят (евентуално яростно ги натискат) лоши момчета. Боят с лошите момчета е жизнено кредо на добрите момчета, включително и на тези от Мисисипи; по принцип те не одобряват потопяването на кораби, пълни с жени, дечица и бабички. **Да, ама лошите момчета ги има.** Вашите добри и спокойно летящи Tomahawk-и свалят техните антиракети, но лошите момчета са изпратили зад гърба ви други лоши момчета в подводници. И като гледаме в прегледния дисплей, какво виждаме? Отпред ракети, отзад торпеда, вече се виждаме под водата, но не се предаваме, така че плаваме бързо на друго място и оставяме нашите хеликоптери последователно да преследват подводници и да се присъединяват към нашето ракетно усилие да уцелим някого. И настройването на времето, господа, времето! Какво от това, че имате във въздуха осем самолета, на които едва им стига гориво за завръщане в базата, а следващите ще излетят чак след петнайсет минути? Това е провал! Трябва брилянтно да планирате резервите, да оценявате коя цел е приоритетна, коя можете засега да изоставите и коя от своите части трябва да пожертвате. **Тази игра е не само добре направена и близка до реалността, но и обширна.** Съдържа четири кампании: Бенгалския залив, Малая, Тайван и Курилите. И още 38 сценария в четири степени на трудност, които се разиграват от Персийския залив през Средиземноморието, Северния Атлантик, Малвините, Панама, Курилските острови и Тайван чак до Индийския океан. Навсякъде има кораби и навсякъде се бият жестоко помежду си с далекобойни гранати, мини, торпеда, управляеми снаряди и въоръжени до зъби хеликоптери и самолети. Задачите, които изпълнявате, са от рода на гонитба на пирати, патрулиране около крайбрежието, набег с обстрелване на неприятелски инсталации, прикриване на отстъплението на главната флотилия или например осигуряване на зона без полети. Сила, нали? Играете всякакви кризисни сценарии от типа "Западът (вие) против някаква опасност", където "опасно" е, каквото и да е: Аржентинци, Китайци, Индийци, Иранци, Руснаци. Когато видите напредналите сценарии, където управлявате наистина огромни флотилии и координирате техните стремления против други флотилии, стомашните ви дреболии отиват към бясно треперене и напрежение. Няма шега! Играта комбинира най-доброто от нуждата да се планира с потребността от бързи решения и ориентация. Трябва да разберете за какво служат различните кораби и самолети и въпреки че ще намерите обширна in-game инструкция, включително фотографии и триизмерни модели оръжия, изцяло необходимо е да научите както (донякъде необичайното) управление, така и кодовете и типовете оръжия. Едва тогава можете да действате БЪРЗО. Защото неприятелите реагират много динамично; те не са кукли, клатушкащи се насам-натам по бойното поле. А и няколко пъти играна битка може да се развие съвсем различно. **Вредно и невярно ще е, ако у вас възникне заблудата, че управлението е толкова враждебно и означаването толкова милитаристко, че нормалните играчи нямат шанс.** Единиците наистина имат множество избори и функции, но курсорът интелигентно се променя според ситуацията. В повечето случаи е достатъчно да се натиска десният бутон и вашите самолети и кораби отиват на определените места, следят непознатите обекти или обстрелват познатите и то с оптимално оръжие. Ако вашата единица няма необходимото оръжие (например не може да стреля по самолет), веднага откровено си го признава и вие не трябва да изпробвате дали "онова странно оръжие, означено с букви и цифри", не е случайно нещо противосамолетно. Кликащо добро настроение, никакъв проблем! **Но не е лека игра, по дяволите, не е лека!** В много случаи ви трябва повече от един опит за победа; при упорита стрелба например се лишавате от антиракети, когато внезапно долита противокорабна ракета. "ОК", казвате си, "ще го хване Phalanx!" Но не го хваща. Напротив, сам получавате удар, корабът вече не плава на никъде и само на радара виждате, как се приближава следващата ракета... Да, това е смърт, приятелю - безмилостна, мокра, студена смърт. В такъв момент препоръчвам рестартиране на мисията. Или се натъквате на силна противосамолетна батарея, при което за нейното унищожаване имате всичко на всичко 40 гранати за корабни оръдия. Обаче снарядите свършват и докато вашите хеликоптери се вдигнат от палубата, към тях вече със скорост хиляда и петстотин възела наближават управляеми ракети. Шанс, равен на нула: да си пилот при тези условия е извънредно рисковано! **Провеждането на играта при всички положения е доста аристократично.** Изгледът на акциите е триизмерно ускорен и е толкова добър, че няколко информационни агенции я използват като източник за илюстриране на военни акции! Естествен е мултиплеърът, където можете да се доказвате кой е подобър адмирал в компания до четири човека. Чудовищната работа е допълнена с огромен едитор, който позволява да се създават мисии където и да е по света и е смразяващо хитър - знае колко кораба от дадения тип съществуват, как се наричат и т.н. JAN`S.

-GM-

Плюсове:
+ Точна симулация
+ Имате чувство, че сте в центъра на бойното поле
+ Едитор, позволяващ да се състави битка навсякъде по света

Плаваща и стреляща работа за мъже с брилянтна мисъл и твърди нерви. Отлична морска стратегическа симулация от Jane`s, на която може да се каже само "Yes, Sir!"

Просто JANE`S

Ако обичате кораби и морета, изборът е ясен. Останалите нека преценят дали също не искат да поемат командването на цяла флотилия. Екипажът е на вашите заповеди, господа!

Минуси:
- Нестандартно и неинтуитивно управление
- Собствените ви единици понякога са по-твърди, отколкото е приятно

Sonalyst/Jane's
PC WIN '95/98
MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 100 Mb HDD
3D: Glide, Direct3D
Мултиплеър: ДА
Оценка 8/10

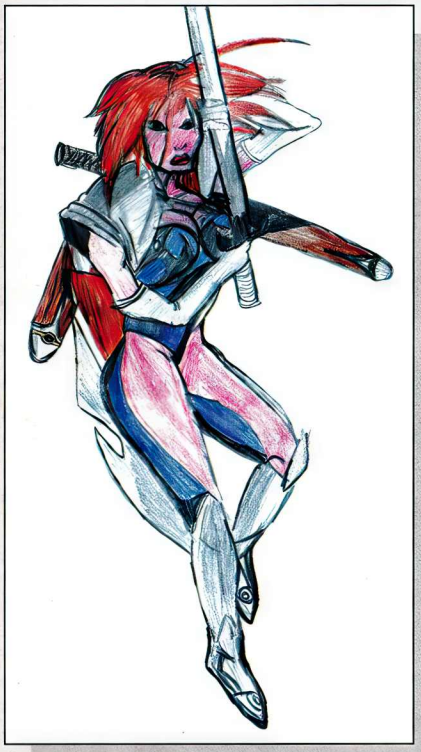
MADE IN BG

Рубрика **MADE in BG** - се съставя изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games**. Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!! ***GMаниак***

Николай Калчев - София

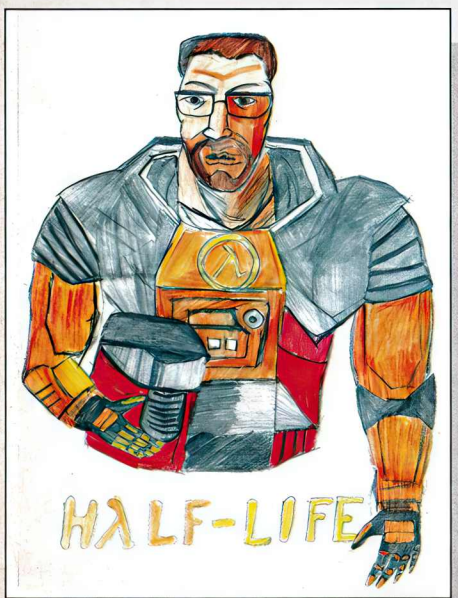
Галин Иванов / ZERATUL /



Димо Зурнов - София

Мартин Гуленов - София

Ники Дамянов - Плевен



Димо Зурнов - София

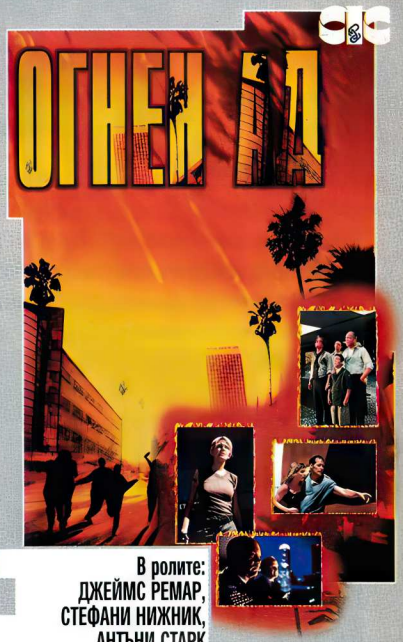
В MG CD#14 ще откриете нови нива за HEROES 3, STAR CRAFT и STAR CRAFT BROOD WAR, които ни изпратиха Тони от Кюстендил и вече добре познатият ви **GREG, когото наградихме миналия път с модем Rockwell 33.6K - като най-активен участник в made in BG.**

SCOOBY - Ямбол

Търсете във ВидеоТеките от Александра Видео и Мейстар

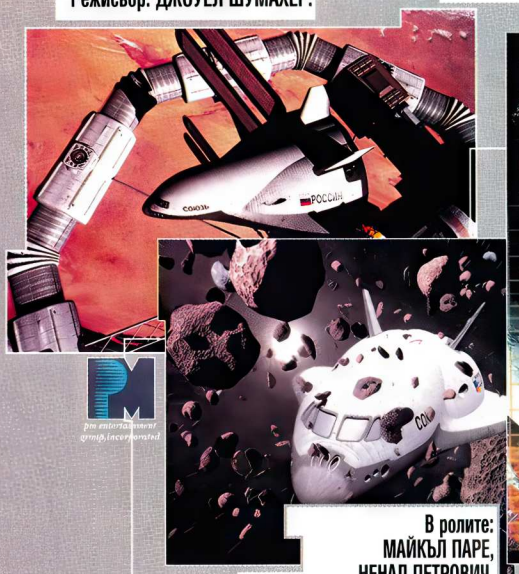
В ролите:
ДЕНЗЪЛ УОШИНГТЪН,
АНЕТ БЕНИНГ, БРУС УИЛИС.
Режисьор: ЕДУАРД ЗУИК.

В ролите:
КИЙФЪР СЪДЪРЛАНД,
ДЖУЛИЯ РОБЪРТС,
КЕВИН БЕЙКЪН.
Режисьор: ДЖОУЕЛ ШУМАХЕР.

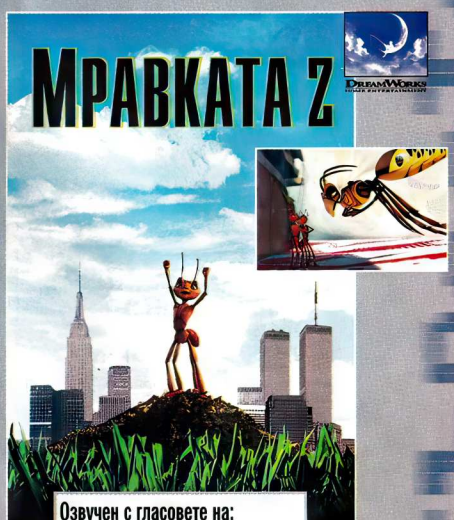


В ролите:
ДЖЕЙМС РЕМАР,
СТЕФАНИ НИЖНИК,
АНТЪНИ СТАРК
Режисьор: ЙЪН БАРИ.

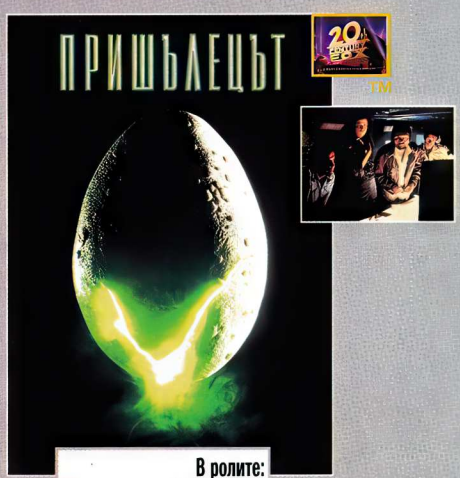
В ролите:
АЛИСИЯ УИТ,
ДЖАРЕД ЛИТО,
РЕБЕКА ГЕЙХАРТ.
Режисьор: ДЖЕЙМИ БЛАНКС.



В ролите:
МАЙКЪЛ ПАРЕ,
НЕНАД ПЕТРОВИЧ,
ЛИСА БИНГЛИ.
Режисьор: ИЛАЙ НЕЦАКОВ.



Озвучен с гласовете на:
УДИ АЛЪН, ШАРЪН СТОУН,
СИЛВЕСТЪР СТАЛОУН.
Режисьори: ЕРИК ДАРНЕЛ и ТИМ ДЖОНСЪН.



В ролите:
ТОМ СКЕРИТ,
СИГОРНИ УИЙВЪР,
ДЖОН ХЪРТ.
Режисьор: РИДЛИ СКОТ.

В ролите:
СИГОРНИ УИЙВЪР,
КАРИ ХЕН,
МАЙКЪЛ БИЙН.
Режисьор: ДЖЕЙМС КАМЕРЪН.

RTS с RPG-елементи, с добра графика, музика и диалози. Подходяща за непретенциозни начинаещи геймъри.

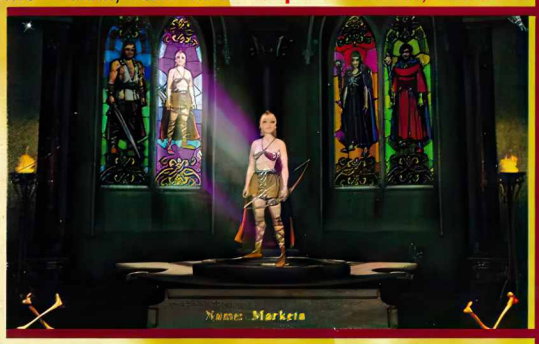
NECROMANCER

ну, геймър RAGE OF MAGES II ну погоди!

И тази игра, както и първата, е дело на руска софтуерна фирма, а с дистрибуцията й се занимават американците от MONOLITH. Нека най-напред хвърлим едно око на сюжета на играта. В началото можете да избирате измежду четирима герои - двама мъже и две жени. Задачите за всички са едни и същи, различни са диалозите. Въпреки че RoM 2 нарича себе си RPG и е възможно да развивате героите си, играта

повече залага на система, типична за RTS (real-time-стратегиите): идентифицирате групата и унищожавате противника, идентифицирате и унищожавате, идентифицирате и... **Действието се развива на отделни самостоятелни карти, точно в стила на стратегиите,** има го дори и постепенното разкриване на картата. До нова карта стигате в зависимост от това, как се развива историята, избирайки единствено посоката, в която тръгвате. Из тези самостоятелни части на играта срещате различни скитници, които можете (а някои и сте длъжни) да вербу-

вате. Тези нещастници разкриват различни части от сюжета и с тях водите сравнително приятни разговори. По пътя си се сблъсквате с всякаква паплач - човешка и животинска. Озовавате се в различни градове, където в кръчмите се запознавате с авантюристи и авантюристки, в магазина купувате облекло, въоръжение и магически предмети, а на площада изслушвате житейските оплаквания на разни несретници. Никога не ви мъчи нито жажда, нито глад, а изгубената ви енергия бързо се възстановява. И винаги има някой някъде да ви насочи, за нещо да ви изпрати, за друго да ви помоли. И вие, разбира се, тръгвате, намирате каквото трябва, спасявате когото трябва... Както се казва в една песен: "и така, до края на света" - вървите, трепете, лъжете, намирате, пак трепете, пак прилъгвате, понякога забравяте да сейфвате, изругавате се наум и пак продължавате. И изведнъж виждате надписа "Victory", което на руски ще рече "Победа была за нами", и сте готови. След което ви очакват нови диалози, още по-добри оръжия и по-страшни изроди... **Интерфейсът нещо не ми се понрави.** Когато например искате да добавите някой предмет в инвентара, трябва най-напред да го сложите на земята и после да го вземете. Хубаво е, че има възможност да определяте действията на всяка отделна фигура (да се отбранява, да отстъпва, да напада, да се пази...), но в бъркотията на битката за това няма достатъчно време. Така че най-накрая, щете не щете, прилагате старата изпитана тактика "Напред, на нож!", т.е. всички в атака. Само че в този случай широкият спектър от оръжия и вълшебства някак губи смисъла си. Не се мъчете насила да изповядвате хорицата, които срещате попътно - ако нещо им тежи на сърцето, споделят го автоматично още щом ги наближите. **Иначе играта има с какво да се похвали.** Графиката е красива. В градовете са представени различни култури. Отделните фигури, оръжия, облекла, вълшебства са детайлно изрисувани. Навсякъде по дърветата мърдат листенца. Анимацията на фигурите е перфектна. Звуците, музиката и диалозите са великолепни. Е, сюжетът не е чак толкова изпипан и в игрално отношение RoM 2 тук-там куца, но кой няма кусури! Дори си е много добра тази игра - за начинаещите геймъри степените на трудност, (както и автоматичните вълшебства и скоростта на движение) могат да се нагласят. При това без проблеми мъкнете през цялото време със себе си всичко, което изпадне от някого и ви се прииска да го вземете. Само че, за да разберете какво от кого е изпаднало, трябва най-напред да го вземете. В тази връзка ми хрумна питането, къде ли у себе си скелетите носят скрити парите, които винаги прибирам? Трябва да помисля по този въпрос. Интересно е и защо срещу духовете най-добре действа стоманата! Но хайде да не прекаляваме с любопитството - всяка игра си има своите малки тайни, нали така. **Накратко казано, RAGE OF**



MAGES II - NECROMANCER не е RPG (като BALDUR`S GATE), нито realtime-стратегия (като DIABLO). Макар че се мъчи да е нещо такова. Обаче се е получило "нещо като нож, нещо като цвете, нещо като нищо на света". -GM-

Плюсове: + Красива анимация на дърветата + Красива графика + Чудесно дублирани диалози

Минуси: - Стереотипна - Малко нови идеи - Недоизпипана

Nival Entertainment / Monolith

PC WIN '95/'98/DirectX 6.1

MIN.: P 166(200 MMX), 32 Mb RAM, 150 Mb HDD, Sound 16 bit, 4(8)xCD-ROM, PCI SVGA 1Mb

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: НЕ

Оценка 7/10

OPERATION ART OF WAR II

само за... майстори!

Какво ще правите, ако избухне война, а вие командвате огромни военни части? Пробвайте!

Казвам го веднага: и първата, и втората OPERATION ART OF WAR са великолепни. И мигом предупреждавам: това не са игри за всекиго, а за отбрани геймъристратези. Пообидчивите геймъри нека да размислят, преди да ми теглят една ..... Първо, OAW 2 е изключително теоретична - няма горящи нефтени полета, нито откъснати крайници, а само стратегически знаци, местени по бойните карти. Второ, играта е изключително комплексна - **танските игри,** надежда всяка оставете и страницата не четете!" (Знаем я ние в редакцията на Master Games световната поезия, к`во си мислите!) **Но вие, които се смятате за печени стратези, трябва да ви светне,** че става дума за изключително прецизен военен симулатор, в който можете да воювате в наистина страхотен мащаб - чак до 100 x 100 хекса, а в по-специалния вариант на играта - и в невероятния 300 x 300 хекса. Тъй като има и едитор, ако си отредактирате картата на 300 x 300, изпишете 800 топографски пункта и вложите 4000 единици (по 2000 на всяка воюваща страна), битката ще ви отнеме поне няколко месеца. **В играта има "само" 14 сценария, но всъщност става въпрос за нещо неимоверно обширно.** Казвам го овреме: хич не се заблуждавайте, че ще се оправите за една вечер и с една-единствена карта. Ако сте решили да победите, разбира се; ако сте решили да губите, проблем с вре-

в нея се симулира дори смрадта в казармите и нейното влияние върху боеспособността на вашите единици, както и върху намерението на врага да ви удари с химическо оръжие. Трето, краен графичен отврат е - който смята STEEL PANTHERS за нещо грозно, трябва да е наясно, че в сравнение с OAW 2 "стоманените пантери" са като Мис Вселена. **Така че, "о, вий, които не обичате абстрактните, комплексните и спар-**

мето няма. В сценариите са застъпени военни конфликти от края на Втората световна война до края на нашия век. Някакви радикални промени в сравнение с първата OAW няма, освен по-модерни оръжия и сценарии. А най-интересното в сценариите е възможността: "какво щеше да стане, ако..." Ако Кенеди беше нападнал Куба? Ако граничният конфликт през 1969 г. между Съветския съюз и Китай се беше превърнал във война? Ако Индия и Пакистан си бяха пуснали по една ядрена бомба при войната помежду си? Ако беше избухнала война между двете Кореи? Ако НАТО беше бомбардирал Прага и ГДР (допреди десетина години имаше и такава държава)? Към всичко това се нас-

лаждавате на класически сценарии от рода на операция "Пустинна буря" и други близкоизточни конфликти (за косовския е рано - той ще влезе в игрите след време). **Сценариите са направо супер.** Вътре са всички най-известни полесражения, битки и войни и то в такъв мащаб, че с часове си тествате шансовете на отделните воюващи страни. А като ви писнат любимите битки, отворете редактора и си създайте свое бойно поле.

Накратко, OPERATION ART OF WAR II е дяволски голяма и дяволски добра стратегическа игра. За тези, които обичат такива неща, разбира се.

-GM-

Talon / Take 2

PC WIN '95/'98

MIN.: P 100, 16 Mb RAM, 25 Mb HDD,

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

За сведение на всички геймъри, геймърки и Интернет маниаци:

На 15.06.99 отвориха врати първите три зали на Гейм и Интернет начинанието :"Виртуален свят". **Е, кво от това, още три клуба в морето от зали, пък и аз си имам компютър у дома!** Това е Ваша мисъл, която ние ще борим. За да може да стане задочна дискусия, да видим какво предлагаме сега и в близките месеци.

Започваме с три зали със следната конфигурация за всяка зала:

12 Компютъра за игрална зала, Климатик във всяко помещение, WC, бюфет за шоколадови десерти и безалкохолно.

Компютрите: **Intel** дънна платка, **19" MAG** монитори (обещахме **Compaq**, но не ни излезе сметката), **64 MB SDRam**, **16 MB Video**, Creative звук, **Intel Celeron with cache** процесор, **8.4 GB QUANTUM** твърд диск, **100 MBs LAN** мрежа, скоро цифрова наета линия към Интернет, **Windows 98** среда (платени права).

Първия месец, месец и половина ще ни простите, ама ще сме гола вода в организационно, мрежово, игрово и всякакво друго отношение. Помагайте както можете и най-вече като ни посочвате грешките на момента. През този период на системни мрежови настройки и трупане на опит, за да не Ви изнервим до отказ ще работим на 70 % цена. Е, първата седмица (14.Юни – 20.Юни) за да не ни бият заклети геймъри, работихме без пари. Благодарим на всички, който тестваха мрежите и помогнаха със съвети и препоръки. Тези който не се включиха на авантата, да не се отчайват ще имаме и друг път промоции (обичаме сложни думи). Не се срамуваме от незнанието си в началото, все пак добрите клубове в България работят вече по една, две години. Ще ни отнеме време да ги догоним и изпр…. (оол нелоялна конкуренция).

Засега не пускаме Интернет, бавят ни наетите линии. Sorry, лафче и e-mail, ще чакаме.

След два месеца ще вдигнем бройката на компютри в зала според размера на помещенията ни до 16-20. После чак зимата (когато вече ще сте ни показали какво искате от един клуб), ни чакайте едновременно в Пловдив, Варна, Русе и Зарата, ако ни стигнат сили и в още два града.

Залите в момента са:

1. София: ж.к. „Младост 1А", бл. 509, задната част на блока (зад вход А)

2. София: бул. „Драган Цанков" No 26, срещу паркхотел „Москва" от входа на Руското посолство по локалното платно (старата трамвайна линия), първата кооперация вдясно.

3. Бургас: ул. „Македония" No 59 с лице към ул. „Гладстон" No 87.

Всички гейм маниаци сте добре дошли. С тази реклама, ще Ви поомръзнем да повтаряме, какво сме, какво ще бъдем, колко хубави неща мислим да правим за геймърското братство в България и какви идеи имаме. Почва да звучи лицемерно. **Тези май казват,че ще работят само за нас. Тази история сме я чували вече.** Не няма да Ви лъжем, ние както и другите клубове, работим да спечелим някой лев (от новите). Държим обаче във фирмата ни да има по-малко сухи счетоводители и повече запалени и завеяни геймъри. Това ще го видите в залите. Ние работим и за удоволствие – за нас и за Вас. Вие сте тези, който ще направят клубовете „Виртуален свят", такива каквито на Вас Ви харесват.

Нещо не ни стига мястото да си изложим мислите. Ще гледаме да сме по-кратки, че тази страница я плащаме.

И така, мрежа от зали. Възможност за градски състезания, после зонални и накрая на национално равнище да се срещнат „the best of the best". Изграждане на рейтинг система за българските геймъри по подобие на тези в Yahoo и Case's Ladder. От уважение към старите клубове, чакаме някой друг да предложи създаване на Българска Професионална Геймърска Лига. На Запад младежи живеят от състезания и бета тестинг на програми. Надяваме се с помощта на една бъдеща БПГЛ да се финансира българско участие в чуждестранни турнири. Няма да ги каним тук, че ще ги бием много. Ясно е, че такава Лига е обществена организация. Ние като фирма поддържаща такава организация бихме предложили безплатни часове за тренировка на професионални състезатели.

В нашия уебсайт – www.virtualworld.bg ще Ви предлагаме интересни статистики, безплатни download-и, чийтове, пачове, нови карти за игри и други заигравки. Не очаквайте да стане веднага, но сайта ще е интерактивен, така че зависи и от Вас. Използувате уеб пространството ни за да обменяте информация. Ще има и безплатно пространство за Ваши страници без да Ви задължаваме да слагате наши или чужди реклами. Засега ни е доста постен сайта, но това е част от нашата очарователна леващина. Помагайте да се оправим. Пък, като Ви омръзнем винаги може да ни хакнете сървъра.

Благодаря Ви, ако сте прочели този пейдж, два пъти thanks, ако посетите уебсайта за по-пълна информация. Е, ако посетите и клубовете дано Ви хареса, а ако не ни кажете и елате след време пак. Който иска да се присъедини към нас като геймър, симпатизант или част от шантавия ни екип - добре дошъл. Извинете за непрофесионалната реклама, но ние разбираме малко от компютри, много от игри и затова не сме направили рекламна агенция, а компютърни зали.

Ние не сме най-добрия компютърен клуб, ние ще станем толкова добри колкото ни направите Вие.

Екипа на Виртуален Свят

VR NETWORK GAMES

ВНИМАНИЕ!

ВИСОКО НАПРЕЖЕНИЕ!

САМО ЗА М@НИАЦИ

12 VOODOO В МРЕЖА И НАЙ-НОВИТЕ ИГРИ

В ЗАЛАТА НА УЛ."КИРИЛ И МЕТОДИЙ" N4

(ПРЕСЕЧКАТА С БУЛ. "ВАСИЛ ЛЕВСКИ")

ДО СОФИЙСКА МАТЕМАТИЧЕСКА ГИМНАЗИЯ

До 10 и след 20ч. невероятната цена 800 лв./час

ЗАПИС НА CD - $4 !!! ОТВОРЕНО NON STOP !!!

MULTIPLAYERS PARADISE

Предложение за най-добър клуб в гр. Варна - „Fight“. Намира се в „Търговски дом“. Има осем PC-та. Таксата е 1500лв. за час. Оценка 9/10.

УТОЧНЕНИЕ! Клуб VOODOO NET в Пловдив има вече нов адрес - ул. „Александър Стамболийски“ 3 срещу магазин „ARENA HEAD“.

гр. Пловдив - клуб ‘4K’, 30 компютъра, ул. 'Костаки Пеев' 5, (до университета).

Замъкът

най-добрият клуб
за компютърни игри в мрежа

PENTIUM-II 450 MHz, 64 MB PC/100 SDRAM
VOODOO BANSHEE 16 Mb, 17" SONY TRINITRON
7,6 GB HARD DRIVE, 100 Mbit LAN

кв. "Красно село", бл. 194

WILD METAL COUNTRY, или за по-накратко WMC, е игра, която може да те накара да си скубеш косата косъм по косъм. И да проклинаш ония баровци от DMA DESIGN, които преди време изприказваха куп приказки, че са се заели със създаването на "метална биосфера", пълна с разнообразни танкове-мутанти. И ние в Master Games като ги слушахме си викахме: "Браво, тия най-сетне ще направят нещо по-така." Да, ама не!

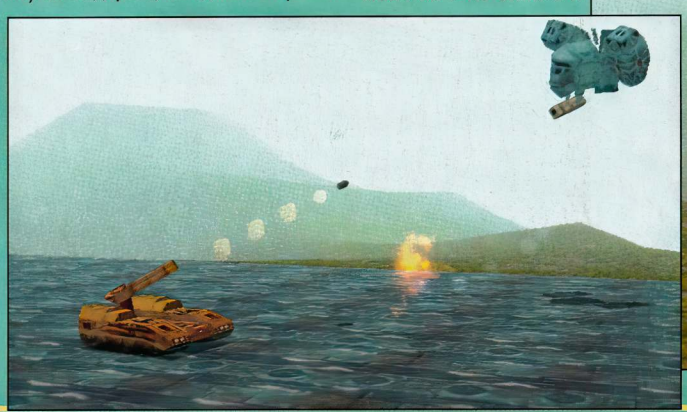
Дефект! :o(

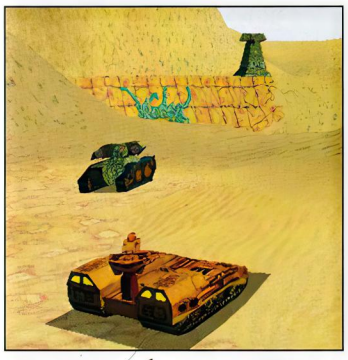
Защото, драги геймъри, в тая **WMC (да не се бърка с WC, което знаете какво е)** нищо подобно няма. Действителността е обратната и дори по-жестока - трябва с хиляда зора да се справяте с управлението (за него ще говорим после) на едно танкче в разни зони, които на свой ред си приличат като капчици минерална вода. Освен това събирате разни цветни кристалчета. Във всяко ниво тия кристалчета пък си приличат като капчици ли-

монада; скрити са все на едно и също място (или почти на едно и също) и са точно осем. Все в този "оригинален" дух играта върви от мисия в мисия, само дето с преминаването от зона в зона враговете ви се множат. Със задачата "събирай цветни кристалчета" се справя всяко хлапе от детската градина. Управлението в играта е такова, че онзи, който я купи или намери пиратско копие, тутакси я изтрива от харддиска и отива да запали една свещичка в най-близката черква с **молба към Господа Бога** друг път такова нещо да не изпраща. Основното движение на вашето танкче се управлява със седем клавиша и с техните комбинации, което представлява общо взето дванайсет различни команди. Всяка верига на танкчето може да се движи напред или назад с два клавиша. Така например, за да върви тази страховита машина нормално право напред, трябва да държите натиснати едновременно **клавиша** за движение на лявата верига на танка в посока напред и **клавиша** за движение на дясната верига на танка в посока пак напред. **Гениално!?!** Движението назад не създава проблеми - то е същото, само че наопаки. Обаче как вземате завоите, знаете ли? Е, тук работата е по-сложна, защото се налага едновременно едната верига да върви напред, а другата на-

зад. **Така се завива с танк, ако не го знаете!** Освен това трябва да въртите купола като пумпал на 360 градуса и да мъдрувате под какъв ъгъл да издигнете дулото му за траектория на снаряд, поразяващ целта. Точно в такъв момент БатНик (о.з. АВ - артилерийско въоръжение) не издържа, обиди се и тръгна

да търси нещо за успокояване на нервите. А Боци мъдро заяви: "Ама тая игра е скучна като "Златният Орфей", а танкчето се управлява по-трудно от космическа совалка!" И също излезе. **Да, ама съдбата на GM** е да стои и да допише рецензията за тая WILD METAL COUNTRY. И да ви разкаже как теренът в играта изисква жонгльорски способности от геймъра. Аз, който в казармата бях танкист, едва се оправям. В такава пресечена местност и с толкова насипи, ровове и хълмове не е по силите и на главнокомандващия на танковите войски на България, главата си залагам! При това жестоко се обърквам, защото понякога инерцията те изкарва направо на върха на почти вертикален хълм, а друг път пък веригите се плъзгат по повърхността като ските на Алберто Томба. В резултат на което не разбираш дали танкът ти някъде може да премине, или не. Има моменти, в които **скърцаш със зъби**, като видиш, че минаваш през скала, а не можеш да преодолееш бабуна. Или когато изкачиш планина и малко преди да достигнеш целта,





танкчето ти забави ход, спре и накрая тръгне обратно, въпреки ругатните и предупрежденията от рода на "Стой бе, къде тръгна, твойта ....!" **Вярно,** възможно е преди всяко ниво да се избере танк измежду три различни: лек, нормален и тежък. Ама каква полза, като проблемите са все същите. При това още не съм казал, че често вашият танк - в повечето случаи неочаквано, се преобръща по гръб като **ритната костенурка** и можете да го обърнете върху веригите, само ако насочите **дулото му към земята и гръмнете. Което, разбира се, ви утрепва** - но по-добре да сте мъртъв, отколкото жив водач на подобно военно **недоразумение.** Много интересно е сваляне на вашите въздушни противници, тъй като е почти невъзможно. Докато хеликоптери и други подобни въздухоплавателни тела сипят по вас огън и жупел, вие се гърчите и отчаяно се мъчите да насочите към тях своето **дуло без мерник** и само с приблизително хоризонтално и вертикално насочване. На всичкото отгоре противниковите танкове имат едни особени боеприпаси, които не само ви отнемат от енергията, но и вдигат вашето танкче във въздуха, преобръщат го и го пускат на земята по гръб да си **размахва крачката като обърната преяла хлебарка.** А как се насочвате към своята цел - изобщо не ви завиждам! Ако наоколо няма кристали, просто не знаете накъде да тръгнете. Което ще рече да я карате "на гьотере", пък дано нещо случайно ви ориентира. **Е, да продължавам ли? Какво става с DMA DESIGN, та ни ръси едни такива игри? В миналия брой (#13) й дадох за TANKTICS оценка 6/10, но сега и толкова не мога. На всеки геймър ще му е сто пъти по-интересно да иде на рожден ден на баба си, където има и три нейни лели, отколкото да се захване с WILD METAL COUNTRY.**

-GM-

Плюсове: + Добър 3D-engine, основан на реалистичен 3D-модел

Минуси: - Еднообразни мисии - Задачи, сведени до "карай и стреляй" - Теренът е толкова сложен, че ти скъсва нервите

Игра, която връща фирма DMA DESIGN с десетина години назад

DMA Design / Gremlin Interective

PC WIN '95/98

MIN.: P 166(233), 32 Mb RAM, 40 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D

Мултиплеър: 8 GMs

Оценка 4/10

Удобно с Мобиком

www.mobikom.com

©M.A.D.

МОБИКОМ

51% българско държавно участие

MISSION PACK BATTLEZONE THE RED ODYSSEY

Червеното в наименованието на този датадиск е доста двусмислено: цвят на комунизма ли или налети с кръв очи на геймъри, които блъскат играта? BATTLEZONE е игра шедьовър. Съвършено съединение на екшън със стратегия и resource management. Съвършено (за своето време, а с patch - и днес) техническо изпълнение. Съвършено изпипано управление и interface. Произнасям всичките тези силни слова, защото би било жалко, ако заради рецензията или играенето на mission pack-а на THE RED ODYSSEY развалите мнението си за играта, или ако тази одисея отнеме желанието ви за гейм и живот.

THE RED ODYSSEY е официален датадиск към BATTLEZONE, макар да не произхожда директно от авторите на прочутата игра. Вместо тях е работила компанията TEAM EVOLVE, която в геймърския свят е достатъчно непозната покрай своите повече или по-малко неофициални датадискове... Така че - никаква слава! От друга страна обаче BATTLEZONE е прекрасна основа за какъвто и да е датадиск. Има върху какво да се гради, т.е. наглед от такава гениална игра нищо не може да се развали. Което за съжаление не е вярно. THE RED ODYSSEY определено е разнообразие в дългото очакване на BZ 2, но не е точно онова, което трябва. Не го бива колкото първата част и е много далеч от подготвяното продължение. Датадиск като стотици други! **Но нека да оставим** заключенията за после, а сега да поиграем с него. Когато набързо се впуснете в играта, ви става ясно едно-единствено нещо - производителите така са се вторачили в трудността, че датадискът от начало до край е предназначен за елитни extra hard-core играчи, които въртят клавиатурните shortcut-и на малкия си пръст и могат безпроблемно едновременно да управляват собствена машина, да строят местна база, да командват подчинените си единици, без да им мигне окото и въобще да не поглеждат в управляващия пулт, който е най-добре да е запаметен до последните детайли. Забравете за учебни лекции и запознанство с играта. От една страна, няма с какво да се запознавате - новостите в сравнение с BATTLEZONE се броят на пръстите на краката на чифтокопитните, от друга страна, играта е чак позорно трудна. **След загряването** да направим малка екскурзия в света на BATTLEZONE - слава Богу, той е останал без промени и е толкова гениален, че си струва отново да му отдадем почит. (Освен това може между вас да има безбожник, който не знае къде какво има.) BATTLEZONE е римейк на старичка coin-up игра, но освен танковете и стрелбата няма нищо общо с нея. Действието е поставено в паралелно минало, в което студената война тихо вилнее по Земята, а нейната "гореща" аналогия - тихо и тайно в цялата Слънчева система. Воюва се за Биометал, източник на безкрайна сила и технология, оставен в нашата звездна система от древната раса на Cthonianите. Да се опише накратко BATTLEZONE, никак не е просто. Това е realtime-стратегия, в която строите бази, отбранителни системи и оръжейни кули, както и нападателни и отбранителни единици. И всичко е от Биометал, който не се променя в унищожените единици. Точно там е работата. Когато при атака губите свои единици, неприятелят събира "отпадъка" и рециклира унищожените ви машини в своя полза. И обратното, ако имате достатъчно силна отбрана, край вашите порти се събират тонове отломки за събиране и рециклиране, при което бойният ви потенциал се повишава. **Основни сгради** са Recycler, където се обработва Биометала, фабриката за бойни единици и оръжейната работилница, в която се произвеждат оръжия и муниции. Тези строежи са мобилни, така че не е проблем да се пренесат на друго място. Останалите сгради са статични. Те обхващат оръдейни кули, ремонтни работилници за повредените машини, запаси на муниции, силози за излишния Биометал, а също и сателитна кула, която дава възможност за превключване в 3D поглед отгоре и прегледно управление. И без сателит обаче управлението е решено съвършено - във всеки момент имате достъп до всички единици и сгради. Чрез shortcut-и и заповеди можете да формирате своите нападателни и отбранителни формации, да допълвате запасите си директно на бойното поле, да преобразувате въоръжението и единиците

reNEWed

си, да променяте машината си. BATTLEZONE е колкото стратегия, толкова и екшън. Между другото, в играта можете да управлявате директно цялата бойна техника, стига да я докопате. Има леки разузнавателни машини, танкове, ракетни танкове бомбардировачи и

огромни и безумно бавни mech-ове, които издържат на огромни повреди, но причиняват подобни щети в редиците на неприятеля. **Дизайнът на мисиите** в първата BATTLEZONE е супер. Битката е между американската NSDF и руската Червена армия по планетите и луните от Слънчевата система. Целите са унищожаване на вражески бази и единици, ескортиране на съюзнически единици, охрана на собствените позиции, придобиване и охрана на тайнствени артефакти и т.н. Разнообразието на мисиите е обвързано с разнородна среда и съвършено управление - това са основните жалони на успеха на BATTLEZONE, които сега се напъва да продължи датадискът. **Ето какво има в него.** Две нови армии - американската Dogs of War и комунистическата китайска армия. Шестнайсет мисии за Америка и осем за Китай. Нови единици на китайската армия и една нова американска - лекият танк Red Devil. Играта се върти около навлизането на новата велика сила Китай на бойното поле на BATTLEZONE, при което в началото именно тази страна има всички аса в ръкава си. Китай е получил достъп до древната технология на Cthonian-ите, която дава възможност да се правят невидими собствените единици. Това е толкова могъщо оръжие, че заради него трудността на играта се издига далеч над първоначалната BATTLEZONE. Нямам нищо против трудността. Който не може, да не опитва! Проблемът обаче е, че трудността идва само частично от дизайна на мисиите, числото превъзходство на неприятелите и чудновато дефинираните задачи. Датадискът за съжаление е пълен с bug-ове и грешки, които понякога просто правят невъзможно напредването в играта. Няколко примера от живота. **Играх третата мисия** (за американците) почти цял ден - в нея става въпрос за ескортиране на APC от едно място на друго. На картата се появяват навигационни шамандури, при които трябва да срещнеш Recycler-а. Всичко е OK, отиваш на мястото и Recycler-ът е наред. Сега обаче не можеш да строиш единици и сгради, така че ти остават само основните Scout-и и експерименталните RedDevil-и. За отбрана на базата остават някакви мобилни

кули (Badger), но това е горе-долу всичко. Щом Recycler-ът стигне на мястото, от другата страна на картата тръгват APC. Налага се да отбраняваш APC и Recycler-а едновременно, при което върху двете цели врагът атакува с невидими танкове. Работата е безкрайно трудна, но накрая успяваш да опазиш собствения Recycler и да придружиш APC до свързването му с базата. Това трае не повече от час. Но останалите десет часа отидоха за отбрана на Recycler-а и APC от безкрайните вражески нападения. Тъй като не е възможно да се строят никакви структури (оръдейни кули, сателит), това е жестока отбрана, и което е най-лошо, не води до никъде. А решението е простичко: противникът случайно унищожава навигационната шамандура, без която не може да завърши мисията. APC пристига на местоназначението, но ако шамандурата не е там, можете да играете мисията до безкрайност. **Играх петата мисия** два дни. При нея става въпрос за елементарно унищожение на неприятелска база. Отбих вражеските нападения, построих неуязвима отбрана, изградих нападателна сила и направих противниковите единици на пух и прах. По едно време изостаналите единици обаче избягаха през многоизмерна порта. И нищо не се случи. На картата няма какво да се унищожава, всички неприятелски единици и сгради са рециклирани и можиш дори да настъпиш сред неприятелските мини така, че да им изпратиш свои танкове в самоубийствени атаки. А решението? Patch 1.1, който отстранява тази фатална грешка в играта! Наистина оригинално!

Такива грешчици в играта има цял куп и на някои места са доста мръсни. Ако не бяха те, можеше да говоря за добро "класическо" дело с поносим дизайн на мисиите и приличната атмосфера като оригинала. Но покрай почтено високата трудност в повечето мисии и стандартно добрата игралност, играта все пак има свой терен. Фенове на BATTLEZONE - вие сте на ход! Ако не бяха bug-овете, това щеше да е среден датадиск към гениална игра - две нови армии, нови мисии, нови единици, ново забавление.

-GM-

Плюсове:

+ Съвсем нова китайска армия
+ Възможност за cloak-ване на единици
+ Някои остроумни мисии

Минуси:

- Прекалена трудност
- Bug-ове и грешки, правещи невъзможно довършването на някои мисии

The Red Odissey / Team Evolve

PC WIN '95/'98/NT

MIN.: P 120, 16 Mb RAM, 210 Mb HDD

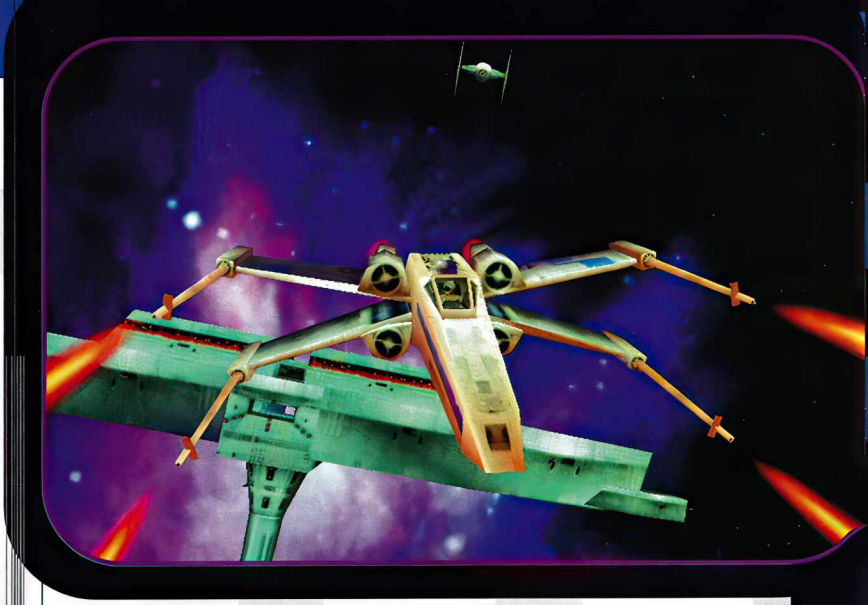
Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: 2-8 GMs

Оценка 7/10

СЪВЕТИ НА ЕДРО

Космическият кораб непременно има двигатели :o). От TIE FIGHTER нататък обектите в тези игри се състоят от части, които може да се унищожават поотделно. Една от тези части са моторите. Ако не летите в B-Wing, Y-Wing или YT-2000, които имат йонни оръдия, ударът по двигателите е единственият начин да забавите или да спрете избрания обект и да му попречите например за хиперпространствен скок или за достигане на позиция за стрелба по кораба, който охранявате. **Прекият двубой** има смисъл до разстояние около 0,8 км, от което имперialите започват да стрелят. Такъв двубой с експерименталните TIE (втори епизод) е самоубийство. **Използвайте силата** на щитовете на отделните изтребители или транспортни кораби - например при директни нападения на големи кораби. При Z-95 щитът практически не става за нищо - след няколко попадения свършва, но пък бързо се обновява от енергията на лазерите. Щитът на Otana обаче го бива, особено ако се лети с енергията на лазерите, превключена на двигателите, и напълно работещи щитове - така ви остават две лазерни оръдия, с които да стреляте напред. **Sabra и Otana** имат една или две лазерни кули - тяхната автоматична стрелба е най-доброто, което можете да пожелаете. Те за секунди пръскат на парчета близката цел. Летенето около големите кораби с включен autofire е направо разумна стратегия. Ако по вас изстрелят ракета или торпедо, веднага се прицелете в него/нея с клавиша спейс (или "i", ако сте в транспортен кораб), задайте на кулите autofire и ударете ракетата. Когато летите с изтребител, можете с диво маневриране да избегнете и после да унищожите ракетата. Най-лоши са бързите и ефикасни advanced missiles, срещу които има само една отбрана: лъжливите цели. **Всеки контейнер,** всеки транспортен и голям кораб заслужават инспекция. В много случаи това ви носи точки, така че оглеждайте бойното поле и след изпълнението на мисията и гледайте да унищожите изоставените кораби на Империята. **Star Destroyer-ите** бързо и ефективно се унищожават чрез прострелване на генераторите на щитовете, които са горе над мостика. Такива генератори имат и Calamari Cruiser. Само Interdictor ги няма. Помнете, че **Star Destroyer** е по-силен от Calamari Cruiser. Винаги, когато те се срещнат помежду си, моментално отивайте на помощ и унищожете генераторите на Star Destroyer. С остатаналото лазерите на Cruiser ще се оправят сами. Ще им помогнете, ако простреляте лазерите на имперския кораб (Weapons system). **На своя кораб-майка** винаги можете да правите поправки и да попълвате муницииите си. Използвайте това, много пъти то ви улеснява живота! **Ликвидирайте базите** (platform) отдолу, там има по-малко лазерни кули. Внимавайте с популярното място за ликвидация от X-Wing, защото тягата на двигателите повреждда вашия кораб. Никога не се движете около моторите на големите кораби, особено пък на Super Star Destroyer - излишно ще разрушите щитовете си. **Ако унищожат** управлението на кораба ви (Flight Controls), опитайте да насочите цялата енергия към моторите и да отлетите. При малко късмет блокираното управление се освобождава преди да ви простреляят. **Запазвайте корабите,** които са критични за изпълнение на мисията, в паметта (Shift F5-F8). С клавиша "a" виждате кой ще ги атакува. **Турболазерите** (експлозии на разстояние 4-5 километра от големите кораби) са безвредни, докато летите, но спрете ли, ще ви ударят много бързо. **Използвайте своите wingman-и!** В сравнение с миналите части те изпълняват далеч по-специфични заповеди. Хитра е "disable my target" и "attack my target type", а против Star Destroyer-ите се прицелете в генераторите на щита с "attack my target type component". **Да се изстрелват** торпеда отдалеч е излишно прахосничество - със сигурност ще бъдат простреляни. Разумно е да се изчака wingman-ите да се оправят с лазерните кули на избрания кораб и после да се гърмят торпеда. Добре е да се целите в повече части на целта: след всяко торпедо се натиска ",". В Интернет се появи друга, също сравнително функционална, макар и опасна стратегия - изстреляйте торпедата на разстояние около три километра, след това хвърлете цялата енергия от лазерите и щитовете в двигателите и при най-близкия възможен случай стреляйте по кораба. Той ще насочи вниманието си към вас, ще започне да стреля по вашия изтребител с всички дула и торпедата спокойно ще го достигнат.



Пролог:

Family Business

Мисия 1 - YT-1300 Sabra

Първата мисия е спокойна и не поднася никакви големи изненади. Вашата задача е да докарате контейнер (с помощта на "pickup", Shift+p) до станцията Harlequin (с "dock", Shift+d), откъдето вземате друг контейнер (също "pickup") и го докарвате вкъщи. Мисията е съвсем кротка, ако не се броят двете PES (Pursuer Enforcer Ship) при Harlequin - с едната от тях ще се срещнете пак, така че да не ви пука, ако този път ви избяга. Ако обаче се понапънете малко, от двете PES може да спечелите по 150 точки за всяка.

Мисия 2 - YT-1300 Sabra

В тази мисия разбирате как са се чувствали Han и Luk в двете лазерни кули на Millenium Falcon. Вашата задача обаче е много по-проста, защото мисията отново е тестова: да се простреляят всички цели - първо сателитите, после контейнерите. Стреляйте бързо и точно преди да се включи във всичко Emon - за всяка цел получавате 50 точки. При казиното на Dunaari отново срещате PES Enkida, която отново зачезва... Сигурно ще забележите Slave One Bobby Fett. Засега това изглежда пълна скука, нали?

Мисия 3 - YT-1300 Sabra

Все така спокойно е. Вашата задача е инспекцията на всички контейнери в трите отделни системи. Появят се няколко кораба от рода Viraxo, които си заслужават балтията само заради бонус-точките. Понякога се случва Aeron да изтърве някои контейнери, затова е необходимо да се провери на "mission goals" дали в трите системи са прегледани 100% от контейнерите.

Мисия 4 - YT-1300 Sabra

В тази мисия целта е да докарате контейнер, пълен със забранени субстанции, при базата на рода Viraxo и след това с бърза атака да провокирате корабите на Империята да проведат спешна инспекция и да намерят контейнера. Грижата за контейнера е на Aeron - след като унищожи повечето Razor Fighter-и, напуска своя кораб (CORT Venix) и иска от Emon в Andrasta да го вземе. Няколко Razor-а атакуват Andrasta и трябва да се унищожат... След това е достатъчно да се премахнат няколко контейнера, за да изпълните лимита от 25% унищожени кораби на Virax-ите. Подходящо е още в началото на мисията да се унищожат моторите (задната част) на двете контейнерни "змии", но най-важни са модулите им за управление - за бастисването на двата получавате цели 200 точки! Някак си логична е мисълта да се премахне бързо базата и нейната експлозия да унищожи търкалящите се наоколо контейнери, само че това не става - базата е безсмъртна... Щом се появят имперialите, хайде вкъщи. Голям плюс е, че най-после си заминава PES Enkida (още 100 точки отгоре).

Мисия 5 - YT-1300 Sabra

Помните ли какво е bacta? Това е онази лековита субстанция, която връща увредените проценти на здравето в Dark Forces :-). Вашата задача в Sabra е заедно с Otana и Andrasta да прикривате цялата акция за добива на bacta. След първия скок срещате SPC Ravenno, която ви отвежда на мястото на предаването. Там вече чака Xyitar Transport End Run и неговата изтреби-

NO??? EXIT

X-WING alliance

Силата е твоят съпровод

телна охрана. Малко след като Vasudra се свърже с End Run и започне да изсмуква bacta-та, End Run започва да се оплаква, че нещо става с помпите. Изпраща няколко космонавти да ги поправят, те обаче летят към моторите на Vasudra и се опитват да ги унищожат. Необходимо е веднага да се прострелят космонавтите, както и всички изтребители, SPC Ravenno и Gunship, които скоро ще се появят и ще започнат да стрелят по Vasudra. След успешното досъбиране на bacta-та остава само завръщането вкъщи.

Мисия 6 - YT-2000 Otana

Първата твърда мисия. С Otana и нейните две лазерни кули боят вече е друга работа. Тази мисия в началото е малко скучна (до към третата минута), но после нахлуват неприятности. От хиперпространството се измъкват Star Destroyer и две фрегати, а след тях се появяват ескадрила TIE Fighter-и и TIE Bomber-и. Пропъждате досадните TIE Fighter-и просто като настроите кулите на "defend" с клавиша "f". Колкото по-малко бомбардировачи изпратят торпеда, толкова по-малко бунтовнически кораби ще бъдат унищожени или ще успеят да избягат, което ви гарантира бонус-точки. Щом започнат да се появяват ATR, прикрепете един към вашия wingman, а за другия се погрижете сами. Помнете, че Otana разполага и с йонно оръдие, което пести време! Не се оглеждайте за Vasudra, не можете да я спасите - след нейното унищожение се появява хиперпространствена шамандура, към която летете веднага - мигом започват да ви целят с ракети четири Gunboat-a, от които практически не може да се избяга.

Мисия 7 - YT-2000 Otana

Вашата задача е да вземете от съседната база контейнер с ракети и да осигурите Aeron да прибере ценностите. Отправете се към съответния контейнер, изкарайте го извън базата и изчакайте неприятелските изтребители и по-големите кораби. Съвсем скоро долитат Victory Star Destoyer, корвета и няколко десантни кораба, съпровождани от Razor Fighter-и, TIE Fighter-и и TIE Bomber-и. Отправете се веднага към корветата и десантните кораби - при прелитането може бързо да се унищожи един десантен кораб, а с autofire корветата (добре е да се накара да млъкне чрез йонното оръдие). Пазете се от TIE Bomber-ите - изстрелват по вас торпеда, унищожете ги с клавиша "|" и autofire. След унищожаването на всички изтребители, вземете контейнера, като долетите у дома, го пуснете, простреляйте RZR Strelka, отново го вземете и хайде към бунтовниците.

Joining the Rebellion

Мисия 1 - Y-Wing

Трудно в ученето, още по-зле на бойното поле - това е лозунгът на X-WING ALLIANCE. Ще го разберете още в първата тренировъчна мисия, която действително е извънредно твърда, както впрочем споменах още в рецензията в брой 13. Задачата ви е да унищожите различни цели в трите системи. Първата е добивната станция с търкалящите се наоколо контейнери. Има два пътя за унищожаване на станцията. Или изстрелвате към нея торпеда и я довършвате с лазери (избухването на станцията унищожава контейнерите), или прострелвате околните контейнери и техните избухвания унищожават станцията. Вторият начин носи малко повече точки, но трае много по-дълго. След унищожаването на станцията долитат два Blastoboat-a, всеки с цена 50 точки. Ако са ви свършили торпедата, върнете се на Defiance и се заредете. Във втората система работата е да се унищожи поправяният Carrack Cruiser - за удобния път на торпедата обаче пречи цялата база. Отново има два варианта как да се подходи. Или се прицелвате в друга част на кораба (клавиш ","), или летите под базата и гърмите по кръстосвача отдолу. Лично за мен по-добър се оказа вторият начин, но не използвах торпеда, а обикновени лазери - ако лазерите са напълно заредени и започнете да стреляте от 1,5 км, спокойно довършвате целия кораб, когато сте на около 0,1 км разстояние от него. Тогава обаче има опасност да ви засегне експлозията, затова сравнително по-просто е да издумкате две торпеда, когато кръстосвачът е с приблизително 20% от корпуса. След унищожаването на CRS пристигат два Gunboat-a; може да се воюва с тях, но тъй като след малко идва и Star Destroyer, препоръчвам тактическо бягство. Въпреки това, ако все пак унищожите базата, намирисва ми, че ще попълните сметките си с някъде към 3000 точки. Третата система е най-трудна. Долита конвой, съпровождан от Assault Transport. Прехвърлете цялата енергия от лазерите в моторите и работете само с торпедата - с тях бързо може да се унищожи необходимият процент от конвоя. Възможно е също да унищожите ATR, но е доста трудно - те са бързи и неприятно точни. Цялата мисия е крайно твърда (довърших я някъде около двайсетия път) и предизвиква усещането, че играта хич не е лека гейм-разходка.

Мисия 2 - X-Wing

В тази мисия просто сваляте TIE Fighter-и и TIE Interceptor-и. Добре е да летите близо до огромните бази. Така извършвате бърза инспекция (50+100+150 точки) и едновременно сваляте изтребителите TIE преди да осъзнаят, че трябва да се отбраняват. В последната система се съсредоточете върху VSD Marut. Целете се най-напред в моторите (нека го направят и wingman-ите - чрез заповедта "Attak My Target Component"). Marut няма да лети без двигатели и унищожаването на самия VSD вече е безпроблемно.

Битка 1: Clearing the Way

Мисия 1 - X-Wing

Класическото нападение върху имперския конвой показва колко красиво са направени експлозиите в X-WING ALLIANCE. Конвоят се състои от четири типа космически кораби: невъоръжени Mobquet Transport, въоръжени Modular Conveyor и Containter Transport и един Strike Cruiser. Въпреки че (според предварителния бриф

инг) би трябвало за всеки случай да инспектирате товарните кораби преди тяхното унищожение, не го правете. Ентусиазираните колеги започват да стрелят веднага щом са в обсега, така че нямате шанс; по-добре се съсредоточете върху унищожаването на конвоя. Простреляйте първо Mobquet Transport-ите - две торпеда плюс довършване с лазери. После се насочете към TIE Fighter-ите и от време на време, ако сте близо до някой транспортен кораб, бухнете му няколко лазера. Когато се справите с голямата част от конвоя, в ситуацията се намъква Strike Cruiser, така че се прицелете в моторите и заедно с wingman-ите малко го попритиснете - за неговото унищожение има 750 точки.

Мисия 2 - YT-2000 Otana

Целта е да освободите чичо Antan, а той се намира в базата на рода Viraxo. Самата база е заобиколена от товарни кораби, които само чакат успешна инспекция, за да се изпарят. Базата има множество изтребители за отбрана, така че не е лошо последователно да се избавяте от досадните Planetary Fighter-и и да редувате това с унищожаване на транспортни кораби. Ако преди да стигнете до док в базата долети VSD, бастисайте го - неговите лазери ще довършат по кратката процедура стоящата Otana. След успешното освобождение на Antan унищожете базата и останалите изтребители и бягайте вкъщи. За да довършите мисията, е достатъчно да се свържете с Andrasta, след което давайте обратно на Defiance.

Мисия 3 - A-Wing

Елементарна инспекционна мисия, подобна на това, което вече преживяхме в X-Wing. Сега обаче елементарната инспекция е обогатена с още по-жестоки удари по имперските сонди, които изпадат от Star Destroyer. Унищожаването на всеки кораб от конвоя дава някакъв бонус, най-добре е да се върви след корветата и Bulk Cruiser-ите.

Мисия 4 - X-Wing

Целта е Dreadnought-а, който превозва военнопленници. Първия път няма как да не ви се изплъзне и след опук-

ването на Gunboat-ите трябва да го преследвате чак до имперската база. Едва тук Y-Wing-ите го обездвижват, а от хиперпространството долита ATR Storm Unit, когото трябва да охранявате от TIE Bomber-ите и едновременно да се пазите от досадните изтребители. Унищожаването на всички имперски TIE изтребители носи бонусни точки. Инспекцията на базата, контейнерите и фрегатата и опатквването на контейнерите - също.

Мисия 5 - YT-2000 Otana

Една от най-елементарните мисии в играта, ако не желаете висок резултат. В първата система унищожете Muurian Transport, който иска същото, което и вие, т.е. имперската сонда. После се отървете от другите изтребители и хайде към митницата. В момента обаче тя е нападната от пирати, а те се насочват към вас. Изборът е: или наблъсквате цялата енергия в моторите и отлитате, или пускате сондата, избивате пиратите (пазете се от MCRV), отново хващате сондата и отлитате към Aeron. Там е достатъчно само да пуснете сондата и да се приберете вкъщи.

Мисия 6 - B-Wing

Трудна работа. Задачата е да се унищожат конвоят и фрегатата Monitor, която докарва техници за поправка на хипермоторите на Star Destroyer Corrupter. В първата система е добре да се удари секирата на всички товарни кораби - никой не бива да се изплъзне (да спрете Monitor почти сигурно няма да стане). Главното е да се озапти (с йонните оръдия или чрез прострелване на моторите) Container Transport Vo, който е най-близо до хиперпространствения скок. В следващата система се ориентирайте към ракетоплани (Shuttles), излитащи от Monitor - това е приоритетна цел, трябва да бъдат унищожени до един. В края на мисията можете да унищожите Monitor, всички изтребители или дори Corrupter, но така или иначе долита TIE Advanced с ракети, а B-Wing не може много добре да воюва с тях.

Мисия 7 - X-Wing

Елементарна в стратегическо отношение мисия: трябва да се унищожат напълно всички неприятели. Добре е да се започне с орбейдните платформи и да се продължи с TIE Fighter-ите и TIE Interceptor-ите (те са досадни и сравнително опасни). След унищожаването на големия сателит TIE Bomber-и атакуват вашата група ATR Cloak. За торпедата транспортните кораби се грижат сами, стига никакъв TIE Bomber не се доберe до обсега на лазерите.

Битка 2: Secret Weapons of the Empire

Мисия 1 - A-Wing

В началото рутина, в края ад. След като прозвучи вик за помощ и вие изплавате в съответната система, веднага изстреляйте ракети по TIE прототипите, които атакуват корабите от конвоя, и чак след това се грижете за безопасността си. В никакъв случай не влизайте в пряк двубой - тези прототипи имат турболазери; два-три удара и A-Wing-а е амин. Другата възможност да довършите тази мисия е да унищожите ETR Suluk, корабът, който управлява прототипите. След неговата кончина всички T/e1 се обездвижват. За инспекцията и премахването на ETR получавате бонус-точки, както и за унищожаването на всички неприятелски изтребители.

Мисия 2 - Z-95

Работата никак не е проста. Z-95 комай е най-лошият изтребител от флотилията на Алианса със своите нулеви щитове. И в предишната мисия беше трудно да се напада ETR Suluk, но сега положението е още по-лошо. Пазете се от TIE прототипите, които вървят след вашите Z-95, техните турболазери могат бързо да видят сметката на Headhunter-а. Трябва да обездвижите (disable) всеки от трите типа имперски кораби на бойното поле, т.е. и ETR Suluk. Добро е обстрелването от разстояние (настройте си лазерите на 1,25 км; после бързо приближаване отзад и изстрелване на IonPulse ракети). След като Heavy Lifter-ите откарат всички прототипи и ETR Suluk, унищожете всички останали прототипи и бегом вкъщи.

Мисия 3 - YT-2000 Otana

Една от най-простите мисии в играта. Няма нужда от особени съвети. Щом долети яхтата (LT 3000), претърсете я и я гръмнете, както и всичко, което дойде с нея и след нея.

Мисия 4 - X-Wing

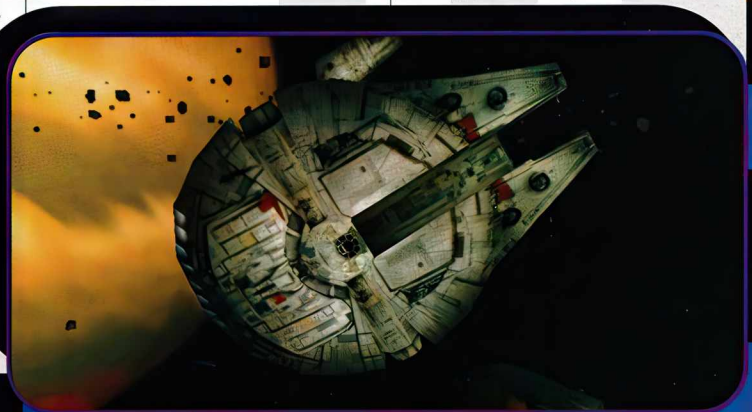
Сравнително лека мисия. В началото се съсредоточете върху хангарите (Container/Hangar) - унищожете ги, за да не излитат от тях експериментални TIE. Инспекцията на контейнерите около базата дава бонусни точки, както и унищожаването на TIE Defender-ите, които пристигат към края на мисията. Всеки TIE Defender струва колкото десет стандартни TIE Fighter-и, свръхяк е и ако не се чувствате достатъчно силни за него, спокойно бягайте.

Мисия 5 - X-Wing

Първата цел са експерименталните TIE-камикадзе, които са се насочили към Liberty. Ако не бъдат спрени, Liberty няма шанс да извърши хиперпространствен скок. Те идват на вълни от двете страни. Хубаво е да включите и wingman-ите (с "Attack my target type"). Разумно е и унищожаването на ETR Suluk, управляващ корабите.

Мисия 6 - B-Wing

След малко експерименталните TIE вече няма да ви досаждат... В началото се пазете от TIE Defender-ите. Колкото и да е странно, за тяхната смърт B-Wing е по-подходящ от X-Wing - чрез петте свързани оръдия не е проблем да се направи T/D на кайма преди да успее да атакува вас или wingman-ите ви. Първостепенна грижа, разбира се, е унищожението на SRS и платформата, но това не е двойно по-голям проблем. Не про-



пускайте обаче хангарите и транспортните кораби, които возят екипажи до ETR Suluk: тяхната кончина носи поредни бонус-точици...

Битка 3: Over the Fence

Мисия 1 - Y-Wing

Съхранете първия десантен кораб в целия конвой (Shift+F5), за да си спестите дивашко блъскане по клавиатурата. За целите е достатъчно едно торпедо плюс няколко изстрела с йонно оръдие, а ако в тях няма роби, можете да ги простреляте. Към края на мисията вижте сметката на ISD Goliath и голямата база, но помислете дали си струва, защото е издръжлива и носи само 250 точки.

Мисия 2 - YT 1300 Sabra

Тази мисия е нещо като свободен лов. Макар че задачата ви е да инспектирате контейнери, първо спокойно изчакайте и простреляйте всички изтребители. Като начало преодолявате изтребителската охрана, но после от хиперпространството излизат Bulk Cruiser и други адски яки изтребители. Щом получите бонус за унищожението им, претърсете контейнерите и повикайте собствените транспортни кораби. Извършете инспекция на Bulk Cruiser-а и го направете на нищо, след което заделете време и на самата база - тя седи като кокошка-носачка и не се отбранява...

Мисия 3 - X-Wing

Върховна мисия! Пада ви се да направите на пух и прах изследователска станция на Империята. Първо вижте сметката на сателитите над и под станцията. После се заемете с Gunboat-ите (за унищожаването на всичките бонусът е 500). След малко долита ISD Juggernaut, но можете да извикате подкрепления, а накрая се появява самата Liberty. Два са възможните пътища за унищожение на изследователската станция. Или класически стреляте с лазери и торпеда (на Liberty можете да се поправяте и да вземете нови торпеда), докато не бъде унищожена. Другият път е да се намери врата навътре (с клавиша "," червенобояла), да се избие с гърмеж, да се влети вътре и да се простреля реакторът, за което е достатъчно едно торпедо. Накрая, естествено, трябва бързо да се излети навън (за това имате около 10 секунди, иначе умирате в експлозията). Внимавайте за Liberty - щом със Star Destroyer са на около 5 км един от друг, Juggernaut започва да стреля, така че и неговото унищожение е резонно.

Мисия 4 - A-Wing

В началото се съсредоточете върху сателитите и тяхната инспекция - понякога случайно ги простреляа мина, с което мисията свършва. След като ги претърсите с wingman, поемайте към миниите и до хангара. Когато пристигне ESC Halberd, на първо време много не го наближавайте. Ориентирайте се към изтребителите, но най-вече към бомбардировачите, които се насочват към вашата корвета. Техните торпеда не са кой знае какво, обаче е абсолютно необходимо да не стигнат до обсега на лазерите - ако корветата стреля по бомбардировачите, уцелват я торпедата от втората вълна. След довършването на основните цели на мисията можете да унищожите и ESC Halberd, но това е дълга и тежка работа :-).

Мисия 5 - YT-1300 Sabra

Простреляйте си път през Gunboat-ите чак до ETR Minelayer-а, който за някоя и друга бонус-точица превърнете в звезден прах. След това се захванете с Gunboat-ите и минното поле. Щом бъде чисто, претърсете последния сателит - Aeron веднага изскача и се заема с него. Но ето, че идва истинският ад. Появява се Assault Shuttle и започва да пуска космонавти. Съхранете си Aeron (Shift+F5) и се посветете на космонавтите. Дребни са, но кулата с autofire лесно се справя с тях. След довършването на работата на сателита изтеглете Aeron, но за всеки случай (точки!) унищожете A/S Omicron.

Мисия 6 - X-Wing

Отначало всичко изглежда спокойно, но после ви затискат големи проблеми. Първо се справете с TIE Fighter-ите (няма да ви навреди, ако опатаката и CTRNS - няколко изстрела в моторите го обездвижват и той става елементарна цел). Щом всички станат на прах, ударете по базата. Когато простреляте щитовете й, се появяват няколко ракетоплана - важният е AA-23, който трябва да претърсите, иначе губите. Унищожете станцията и бонус-точките ви растат. Ескортирайте ракетоплана обратно към фрегатата Redemption. Малко след като пристигне обаче се появяват действително големи неприятности - ISDII Subjugator и Interdictor Restrainer. Interdictor разбираемо е първостепенна цел, така че повикайте подкрепления, за да го унищожите. Внимавайте за бомбардировачите, които се мъкнат след Redemption и след Liberty, явяваща се малко по-късно. На Liberty направете ремонтите си и се заредете с торпеда. След успешното изпълнение на мисията опитайте да унищожите и Subjugator, което направо е необходимо, ако ISDII наближи Liberty.

Мисия 7 - A-Wing

Незабавно след напускането на хангара потегляйте след бягащия ракетоплан. Щом приближите на 2 км от него, той започва да пуска насочваеми мини, които задължително трябва да се унищожат. Може да се обездвижи с няколко ракети малко преди да скочи в хиперпространството. После няма нищо особено: просто пазите ракетоплана и себе си от имперските изтребители, които наистина са много.

Битка 4: The Bothan Connection

Мисия 1 - YT-2000 Otana

Твърде трудна работа. Най-напред унищожете SPC, което при две лазерни кули, настроени на autofire, въобще не е проблем. Проблемите предстоят. Първо се съсредоточете върху изтребителите, които се движат след конвоя (особено застрашени са Modular Conveyor-ите). Наблегнете на Razor Fighter-ите, които ви дотягат. Една от първостепенните цели е и Marauder Corvette - унищожете я възможно най-бързо с йонни оръдия. Щом всички товарни кораби отлетят на безопасно място, посветете се на разпрашаването на останалото - контейнерите и главно базата (една от най-красивите експлозии в цялата игра!). При минната колония унищожете останалите изтребители, свалете каквото друго може и готово...

Мисия 2 - A-Wing

Изследователска мисия. Прехвърлете енергията от лазерите в двигателите и претърсете всички транспортни кораби, които се появят. Действайте бързо, защото много скоро ще скочат обратно в хиперпространството. Ако искате, опаткайте транспортните кораби, но най-много точки идват от контейнерите - когато прекъснете "змията", тя спира, така че целете някъде всредата. Зарежете заниманията с TIE Advanced, по-добре се прибирайте.

Мисия 3 - YT-2000 Otana

Бързината е възелът в тази мисия. Трябва да стигнете колкото се може по-бързо до астероида и да вземете сестра си, преди да се приближат Star Destroyer-ите и да ви направят на пух и прах. Така че натикайте цялата енергия в моторите и давайте към базата. Пътьом унищожете TIE Fighter-ите и TIE Bomber-ите, които ви атакуват (нали помните, TIE Bomber има торпеда). Като влезете в дока на базата Vergesso Asteroids, заредете напълно щитовете и лазерите, а междувременно идете в кулата, за да простреляте налитащите изтребители. Щом се заредят лазерите, веднага ги натикайте в щитовете. По същия път се върнете обратно, хипершамандурата е зад Super Star Destroyer, така че трябва наистина да бързате. Печелите бонус за унищожаването на две групи TIE Fighter Alpha и TIE Bomber Zeta.

СЛЕДВА -GM-

LucasArts / Activision

PC WIN '95 / '98 / NT

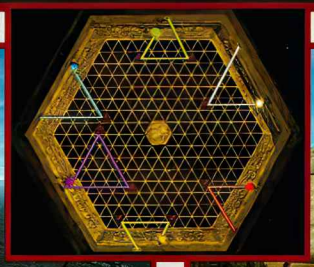
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 250 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: 2-8 GMs

Оценка 8/10

Продължение от MG #13



KRONDOR RETURN TO

ЧАСТ II

цялостна маршрутна карта

Навън поговорете със стария Tom. Поемайте към търговския център (Wealthy). Посетете оръжейния магазин и поговорете. След това идете при бижутера Gerard. Поприказвайте си. Иска ви помощ за намиране на откраднати рубини. Влезте през дупката в каналите. При стълбата (SV) намирате карта. Тичайте през жълтия проход към голямата яма. Бягайте през другия вход вдясно нагоре. Виждате разговарящи мъже. Не ги нападайте! Направете избор чакай (wait), после - следвай (follow). Мъжете отварят таен вход. Последвайте ги и ги убийте. В сандъка намирате фалшиви рубини и документ. Преминете отново през каналите. Срещате няколко групи mockers, които притежават следващите скъпоценности. Поговорете с Rat Tail Jack за скъпоценностите. Върнете се при бижутера и го наругайте. Той извиква убийци срещу вас. След боя бягайте накрая на улицата до Morraine Golem Grimoire (алхимичен магазин). Съхранете играта. Търговка изкупува фалшивите скъпоценности. Не я питайте за претърсване на къщата, иначе ще завършите предварително тази част. Разходете се около рафтовете. Jazhura намира таен пулт на стената, но иска да се върне тук през нощта. ***Наспете се до 9 ч вечерта.*** Тичайте към сектор Sea Gate. Ще чуете шум от бой. В уличката вдясно трима мъже искат да убият Tom. Убийте nighthawk-ите. Поговорете с Tom. Продайте вещи в магазина и отивайте отсреща към Wrecker`s Guild да обясните убийството. В стаята на Keandrik се натъквате на убийци. При nighthawk-ите намирате документ и прочитате за тяхната база в сектор Ye Bitten Dog и Bear, който им е наредил да ви убият. Поговорете със стария Tom и бягайте към сектор Ye Bitten Dog. Продайте тежките вещи в магазина преди да тръгнете.

Поговорете с гостилничаря Lucky Pette. Купете пиене. Въпросите задавайте така: Try to hire the Nighthawks.- Speak slyly. - Tel Pete its for a well paying job. Pette ви изпраща в задното помещение до бара. Можете да опитате да разговаряте с двама nighthawk-и на масата. Идете към вратата до бара. Тичайте по коридора към помещението, където има двама nighthawk-и. Отсреща е спалнята на Lucky. След това надолу по стълбите. Следва бой с четирима мъже. Съхранете играта. Зад ъгловата врата има демон и necromancer с магически вещи (опитайте повече пъти, винаги има някакви други). ***До изображението на демона*** има сандък с вещи и документ, доказващ невинността на Keadrik. Съхранете играта. Сега отново пообиколете града и магазините. В града повече няма да се върнете. ***След това тръгвайте*** към сектор Wealthy. Почакайте пред вратата на Morraine, докато гвардейците се отдалечат, отключете магазина и тичайте наляво покрай полиците. Кликнете на полицата вляво. Отваря се таен проход. Демо. Заговорете Keadrik и поискайте да върви с вас. Morrain и Keadrik ще поговорят и ще се съгласят.

Част 4 - Bear

Williams и гвардейците достигат хората на Bear. ***Нападнете наемниците,*** но стратегически. Оставете стрелците с лъкове да стрелят по тях от засада. Нека Williams да се бие с техния тежковъоръжен. След боя поговорете с пленника. Не го убивайте, а приемете неговото предложение. Съхранете играта (виж част 5). Не обирайте мъртвите! Все едно, нищо няма да продадете и всичко ще потъне в реката.

Част 5 - Отпътуване от града

Започвате при принца в двореца. Към групата ви е прикрепен свещеник от Ishap Solon. Задачата ви е да идете на северозапад до Haldon Head, да вдигнете кораба и да донесете артефакт. Крайната цел е Widow`s Point. Преди да напуснете двореца, заговорете стражата до вратата. Тя ще ви пусне за малко в кралската оръжейна. Изберете си оръжия и брони, главно за Solon. Добре е да се запише позицията от края на четвъртата част и да се изпробва. Играта предлага всеки път много различни и нововъзникващи оръжия. След това се озовавате при северната врата. Преди заминаването от града отскочете при монаха в манастирската част. Ще ви даде благословия и няколко неща за из път. Тичайте обратно към портата. Кликнете на нея и се озовавате на картата. Имате свобода на движението, но до столицата повече няма да стигнете! Не влачете със себе си никакви оръжия и броня за warrior! Никого няма да получите към компанията, а ще видите Williams само накрая на играта и той от нищо не се нуждае. ***По пътя намирате мъртви*** заселници и ви нападат бандити **(1,2)**. Тичайте към кръчмата Wayfarer **(4)**. Вътре е мъжът Alan. Вдясно от входа е фалшивият Alan. Предизвикайте го и го убийте. Истинският Alan стои малко по-нататък. Използвайте за него "secret word" и получете информация. След това си поговорете с гостилничаря и неговата дъщеря. Съхранете играта. Заплатете нощувката и идете да спите. След няколко часа кръчмата е нападната и подпалена от гоблини. Избийте гоблините в помещението. Но не ги докосвайте, а бързо бягайте навън или ще изгорите. (Падналите гоблини можете да оберете само в течението на боя, но нямат нищо интересно.) Навън поговорете с гостилничаря и поемайте към фермата на Toth **(7)**. (Преди това на място **4** можете да срещнете жена с деца, поговорете си.) Във фермата научавате за загубените деца на Toth. В планините, вдясно до **10**, намирате избити гоблини и умиращ шериф. Претърсете мъртвите. На място **9** има барикада на гоблини **(10)**. Съхранете играта. ***Очаква ви един от най-твърдите двубои.*** Поставете James малко пред вълшебниците. Срещу числено превъзходство на гоблините вълшебствайте с всички магии, които имате на разположение, и допълвайте живот на своите герои (за победа над 3000 skill-point-и). След боя оберете падналите и отидете в палатката. Тук намирате четирима съзаклятници (не винаги, зависи от развитието на играта). Човек на Bear, гоблин, трол и маг. След боя над 2000 skillpoint-и вземете децата (James на гръб). В сандъка има документи, уличаващи Bear. Върнете се при фермера и предайте децата. ***Тичайте до точка 8*** - пещерата на тролите. Избийте ги и ги претърсете, а също и множеството сандъци на земята. Тук има много полезни неща. Продължавайте пътя. В точки **5** се натъквате на дракон. В точка **6** ви нападнат keshian убийци (Izmali), които причакват тук пътници. Преди да тръгнете към Widow`s Point **(11)**, съхранете играта. На скалистата издатина ви нападнат два сини дракона. Прогонете ги. След това Keadric използва свитък с въл-

шебство Ship Raising Ritual и раковина Shell of Eortis (трябва да имате от по-предишната част). Извиква вълшебния кораб и ви пренася нататък.

Част 6 - двубой на Williams с Bear

Williams с двама гвардейци достига Bear с неговия човек. Ако се биете добре, убивате мекерето му, но против Bear нямате шанс. След като загинат и гвардейците, Williams остава сам против Bear, но е безпомощен. След малко побягва и скача в реката.

Част 7 - Haldon Head

Колонията на вампирите. Започваме пред местната кръчма **(4)**. Влезте, вземете информация от гостилничаря и си платете предварително стая. Навийте си часовника за сутринта. В полунощ ви пробужда шум. Тичайте на помощ. Пред кръчмата виждате мъртъв мъж и над него фигура. Веднага кликнете на нея за бой, иначе изчезва. Убийте вампира и той ще се стопи в зелената мъгла. Хуквайте към гробищата **(8)**, влезте в криптата и убийте жената и детето на вампира. С десния бутон на мишката съберете техните останки (ashes), за да не могат да регенерират. Идете в търговската част на селото, към къщата **(11)**. Щом ликвидирате трима вампири, спасявате човек. Не забравяйте за останките и поговорете с човека. Тичайте към помещението **(7)** за молитви и бастисайте двете вампирски отрочета. Продължавайте към колибата на дървосекача **(9)**. Нападат ви отзад. След спечеления бой (винаги събирайте остатъците) влезте в колибата. Използвайте клавишите [и] за по-добра ориентация. При скелета намирате Нощен камък, а в огнището - дневника на дървосекача. Бягайте при магьосницата **(2)**. Влезте в къщичката и докоснете котлето. Поговорете с появилата се баба за всичко. Тръгвайте обратно към своята стая и се наспете. На сутринта поговорете с гостилничаря, фермера Alton **(3)**, ковача Merrick (**12** или **14**), мъжа, когото спасихте от вампирите **(11)**, и Leonora **(6)**. По-нататък разговаряйте със свещеника в помещението за молитви и посетете местния магазин **(10)**. Навсякъде разпитвайте. Тръгвайте към криптата на гробищата. Използвайте Нощния камък (use Night Stone) за отваряне на вратата. Влезте и избийте всички вампири. Върнете се в кръчмата и поговорете с гостилничаря. Препоръчва ви да помогнете на дъщерята на Merrick **(12)** - идете в дома му и я излекувайте. Посетете магазина. Най-долу на полицата вляво би трябвало да има отрова за плъхове (poison rat). Оказва се обаче, че всичката е купена от фермера и свещеника. Отивайте при фермера и търсете в плевнята близо до кравите. Тук намирате въпросната отрова. Ударете с въпроси фермера. Той ще получи удар. Вземете амулета и съхранете играта. ***Разобличете фалшивия*** свещеник в помещението за молитви. Той вика на помощ своите вярващи, които ви нападат. Убийте свещеника. Против останалите изберете консервативен начин за бой и отбрана (defense). Не ги трепете! След смъртта на свещеника сами ще мирясат. Вземете амулета и идете да видите как е дъщерята на ковача. Отново съхранете играта. ***Посетете вълшебницата.*** Поговорете с нея. Показва ви червена картинка за влизане в Black Pearl Temple, а накрая и видение от манастира и видение на мага Sidi. (**1** на картата е Widow`s Point).

Част 8 - William и Sidi

Насън William се среща с девойката Talia и се бие с демони. Пробужда се на брега на река и се среща с вълшебника Sidi. Поговорете с него и приемете неговата помощ.

Част 9 - Black Pearl Temple

От магьосницата в Haldon Head отивате направо във Widow`s Point, на брега на морето. По пътеката вървете наляво и стигате до малка ниша с каменна овална плоча. Това е входът за Temple. На камъка едва-едва се вижда рисунка. Стигате до голяма зала с ниши и скелети. На отсрещната стена на входа има врата с проста гатанка, която трябва да решите. С призма пренасочвате цветните лъчи, така че да попаднат на отвори с еднакви цветове от края на картинката. Ъгълът на отражение е равен на ъгъла на падане. При неуспешен опит ви връхлитат два скелета. Като ги избиете, в една ниша се вижда решението на гатанката. В следващата зала има голям водоем, от който при всяко минаване ви атакуват две чудовищни пипала. Идете до вратата отсреща вляво, там има помещение със змии, трон и сандък. Всичко тук е отрова. Давайте обратно до вратата вдясно. Тук има два коридора. Единият отива до Temple - главната част, а в другия има две помещения, пълни с гоблини. В задното помещение избийте гоблините, оберете ги и вървете към помещението до скелета. Там избийте стражата, пуснете пленниците, но вземете от тях информация. Продължавайте по коридора вдясно до главната част на манастира, която се картографира. Тук има шест части. **1.** Вход. **2.** Галерия със статуи, една от които има долу червени знаци; подреждането е важно за отваряне на вратата в сектор **4**. Отнася се за съставяне на същия надпис от обръщащи се руни. **3.** Помещение с мръсотия и чудовища. Има затворен дракон, който чрез трансформация се превръща в човек (Remi). Вървете към тази част след изпълнението на задачата в шеста част. **4.** Отваря се с помощта на въртящи се руни. Ако не ги съставите правилно, пропаднете в тъмница заедно с дракон, когото трябва да убиете, за да излезете по стълбите навън. След правилното решение стигате до помещение с каменна гробница, в която има интересни неща. **5.** Главната част на Black Pearl Temple. Отидете там чак накрая. Тук има две помещения. Избийте чудовищата и унищожете черната перла. След което вече няма път назад - вървите към финала. **6.** Лаборатория на necromancer-и. Вляво от входа изберете две полици. ***В манастира се ходи*** по мостчета, навсякъде се натъквате на неприятели. Тук получавате много skillpoint-и. От манастира винаги можете да се върнете в селото за продаване на вещи и да поговорите с хората.

Част 10 - Заключителен бой с Bear

Вие сте пак при скалите. Съхранете играта!! Тичайте покрай тях, както вървяхте до Black Pearl Temple. Щом стигнете пред завоя около скалите (надясно), трябва да кликнете на продълговатия леден къс, съвсем в левия горен ъгъл на екрана. Ако улучите точно, стигате до ледено поле, а изпод леда изплуват 5 зомби. Кликнете ли неправилно, пропадате във водата и умирате или стигате директно до Bear, където нямате шанс да победите (Bear със своя амулет е безсмъртен). ***Избийте зомбите*** и продължавайте към кораба. Влезте в голямата дупка в борда на кораба. Убийте големия краб. До мъртвия свещеник има чук Lactor Bain. Дайте чука на Solon. Качете се по стълбите на горната палуба. Тук убийте три necromancer-а. Влезте в капитанската каюта. Появява се дракон, пазещ артефакт. Воювай, докато Solon се моли. След известно време Solon се омагьосва в дракон. Драконът изчезва и Solon печели Божествена сълза. Върнете се през дупката обратно на брега. Тук вече са Bear и неговите бойци. Bear е на площадката до скалата, а бойците долу. Поговорете с Bear, изпробвайте всички разговори. В никакъв случай не започвайте бой с него, нито го провокирайте към такъв. Че разговорът е успешен, познавате по това, че започва бой с хората на Bear, но Bear не вълшебства срещу вас, остава безучастно на площадката. Внимавайте при боя да не засегнете Bear със стрели или вълшебства! След като избиете неговите хора, на скалата излиза Sidi и чрез вълшебство изпраща Williams към Bear. До Williams се появява духът на Talia и влиза в него. Така Williams получава вълшебен меч, който може да унищожи амулета на Bear и да се свърши с неговото безсмъртие. Започва бой. След три-четири удара Williams разсича амулета и Bear пада умиращ на земята. Talia се сбогува с Williams. И ето ви вече в заключително демо с всички останали при принц Arutha. Хай! След резултатите от играта се появява Sidi. Събира и поправя амулета на Bear и търси срещу него нов боец.

END

-GM-

PyroTechnix / Sierra

PC WIN '95/'98

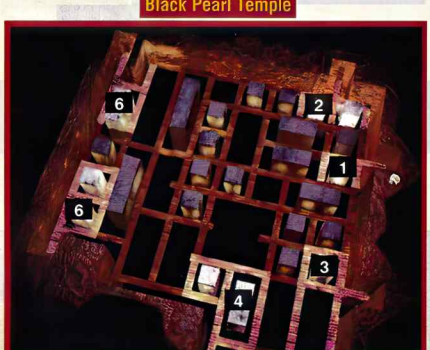
MIN.: P 133MMX, 32 Mb RAM, ~500 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

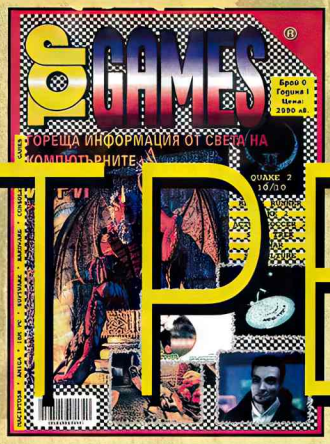
Оценка 8/10

Black Pearl Temple



Част 5

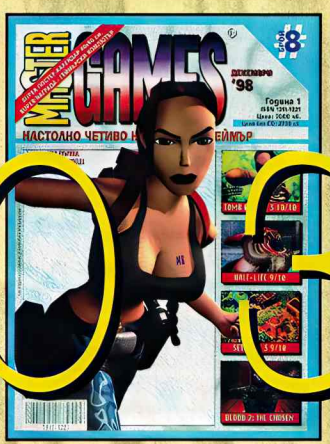
Haldon Head

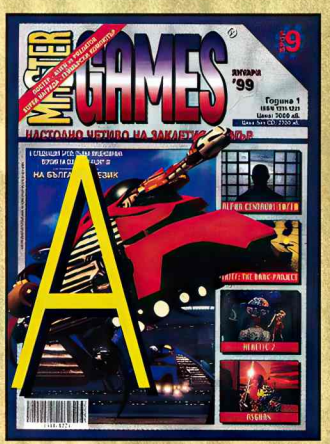


ТРЕПЕТЕ
ГЕЙМЪРИ
САМО ЗА
15 ЛЕВЧЕТА

Само сега, по повод на изложението "ЕЗИ" можете да закупите комплект от 14 броя на Master Games на невероятната цена 15 (петнадесет) лева - от новите :o)~

Краен срок 15 ЮЛИ (важи датата на пощенското клеймо) или до изчерпване на наличностите.





Създаване на Web-страница, или как да си направим Homepage бързо, лесно и безболезнено

За тези от вас, които се интересуват от създаването и поддържането на собствени Web-страници, „Мастър Геймс“ открива нова рубрика, в която ще откриете всичко, което трябва да знаете за HTML, JAVA и Web development. В тази рубрика ще намерите описания, кодове и основни правила за работа по страниците ви, направени така че всеки един от вас да може да разбере и използва без затруднение... В рубриката още ще намерите линкове към страници на наши читатели, адреси в Интернет, където ще можете да свалите напълно безплатно и законно анимации, картинки, midi-та и други интересни неща за разнообразяването на страниците ви. А за всички, които вече имат опит в тази област и си имат страници, това е една неповторима възможност да си увеличат трафика и популярността на site-а ви, като ни изпратят URL към тях.... Разбира се всички адреси, които получаваме ще бъдат подробно разгледани и оценени от компетентния екип на MG.

Урок 1

Както знаете в днешните дни на Интернет, напредналите електронни комуникации и компютъризирано ежедневие това да си нямаш homepage е като да си половин човек. Homepage е тази половинка от вас, която ви отваря големите врати на външния свят. Навсякъде по света милиони хора ще имат възможност да чуят вашето послание към тях, да се запознаят с биографията ви, интересите, миналото ви плановете ви за бъдещето, или просто да ви видят. Възможностите са неограничени и са изцяло във вашите ръце. Вие сте си шефа и вие решавате за какво точно ще е предназначена страницата ви, но внимание - разголени картинки и мръсни думички не са от най-добрите решения за страниците ви и може дори и да се опарите от подобни „hot“ идеи. Също така, не забравяйте, че един homepage може да е много полезен при намирането на работа, нови приятели, или разширяването на домашния ви бизнес... По цял свят това стана все по-срещан начин за представяне на хора и фирми, нещо като виртуална бизнес картичка, но естествено много по-полезна, а ако щете и по-евтина. **До тук добре**, но идва следващият въпрос: какво трябва да знаете, за да си направите страницата, колкото може по-хубава и интересна, за да ви представи по-добре пред света? Рецептата е проста: компютър, клавиатура, Интернет и „Мастър Геймс“.

Създаване на .HTM файл, първи стъпки в HTML

Във файловете със разширение .htm и .html се създава основата на страницата. Това е документа, от който зависи това как ще изглежда страницата ви и как ще работи. Този документ се създава, за да бъде използван от различните браузъри. Не трябва да си мислите, че това което правите ще изглежда по същия начин в Интернет, не забравяйте това е само техническата, а не лицевата част на страницата. Тук всичко се изписва с команди, кодове, скриптове и елементи, които диктуват това как ще изглежда страницата ви. В този вид файлове най-често се използва HTML и JAVA езици (виж речника). Това са най-често срещаните езици при правенето на Web-страница, с които ще имате възможност да се запознаете по-отблизо с помощта на Agent 00S.

Като начало ще започнем с HTML.

Като всеки един език HTML си има свои симпатични правила, които трябва да се научат. Не се притеснявайте-това ще стане бързо и напълно безболезнено и съвсем скоро ще можете вече да пишете на HTML. **Първо правило:** HTML текста ви трябва да бъде изграден от елементи, тагове, атрибути и специални символи, известни още като „entities“. Не се стряскайте от терминологията. Съвсем скоро ще научите за какво точно става въпрос.

Елементарни блокови изграждащи символи: Елементи.

Когато пишете своя хипертекст вие използвате елементи за определяне на документа, презентацията му, определяне на препратки към други документи (и самите други документи) и определянето на търсените от вас ефекти. Примери за такива елементи са: HEAD, BODY, P, BLOCKQUOTE и UL. Когато тръгнете да поставяте тези елементи в хипертекста, трябва да използвате символите „<„ и „>„. **Правило номер две!!!** Така ще получите следното: <HEAD> <BODY>, <P>, <BLOCKQUOTE>, <UL>. Така изглеждащи елементите се наричат маркери (tags). Блоковите елементи обикновено си имат три части: начални маркери, съдържание и крайни маркери. **Повечето елементи** си имат и начални и крайни маркери. Началните са ограденитe от двете страни с триъгълните скоби (<HEAD>, <BODY>, <P> и т. н.), а крайните са като преди името на елемента се слага дясно наклонена чертичка, например </HEAD> </BODY>, </P> и т.н.. За какво служат тези маркери и елементи? **Елемента** е част от хипертекста ви, обоснован в границата на маркерите. Когато браузър види начален маркер, той разбира, че съдържанието на елемента е от определен вид и има определена функция и продължава да го определя по същия начин, докато не види краен маркер. **Пример:** Елементът HEAD -“глава“ е тази част от хипертекста, която съдържа заглавието на страницата ви и мета-маркерите, представляват информация за създателите на страницата и линковете, които са използвани. **Забележка:** съдържанието на главата не се изкарва на лицевата част от страницата ви. Тя съдържа информация, която браузъра използва, за да определи името на страницата и тази информация може да се види само в изходния файл (source) на страницата. Този елемент изглежда така:

<HEAD>
<TITLE> името на страницата </TITLE>
</HEAD>

От тук нататък текста, който вкарваме не се съдържа в главата на страницата. По аналогичен начин се създава и тялото на страницата. То съдържа всичко, което ще бъде изкарано като ваша страница върху самият браузър: фон, текст, изображения, препратки към други страници, анимации и т.н. Тялото изглежда така:

<BODY>
Това е текстът, който излиза на страницата ви... (и цялото съдържание на страницата съответно и тялото)
</BODY>

В някои от следващите ни броеве може да се сблъскате с термина „nesting“, това е вграждането на едни елементи в други, но трябва да знаете, че при не всички елементи това вграждане е възможно. Често срещани грешки в HTML са изпускането на знаци, забравянето на крайните маркери, триъгълните скоби или наклонената черта. Това са доста сериозни грешки, които могат да объркат изцяло хипертекста ви, затова внимателно преглеждайте всеки ред след като сте завършили с писането на даден елемент. **Наистина важно** е да запомните, че: Всеки един елемент си има име! Всеки начален маркер е името на елемента, обградено с триъгълни скоби и „<,>„ **Всеки** краен маркер винаги започва с наклонена черта/ преди името на елемента и е обграден със същите скоби. Повечето елементи имат съдържание между началния и крайния маркер. Някои елементи нямат съдържание. Някои елементи нямат крайни маркери. Елемент без съдържание е BR. Този елемент се поставя, за да се отбележи нов ред на лицевата част на страницата. Други елементи нямат нужда да им бъдат поставяни крайните маркери, такива елементи са LI и P, това са съответно елементи, които означават лист и параграф. За браузъра няма значение дали въпросния елемент или маркер е написан с главни или малки букви! Други елементи: **UL(unordered lists)**. Задължителни са начален и краен маркер, поставя точки пред всеки ред. **OL(ordered (i.e. numbered) lists)** Задължителни са начален и краен маркер, съдържа в себе си един или повече LI елементи, представящи индивидуални списъци, в които всеки ред е номиниран. **DL definition lists** Задължителни са началния и краен маркер съдържа DT и DD елементи. **PRE preformatted text** Задължителни са начален и краен маркер. **DIV document divisions** Задължителни са начален и краен маркер.Определя къде ще бъде изкарано съдържанието на елемента - център , ляво или дясно. **CENTER text alignment** Задължителни са начален и краен маркер. Използва се да центрира съдържанието CENTER елемента. **BLOCKQUOTE quoted passage** Задължителни са начален и краен маркер. **FORM fill-out forms** Задължителни са начален и краен маркер. **ISINDEX primitive HTML forms** Няма съдържание, поради което краен маркер е забранен. **HR horizontal rules** Не е изграден с съдържание, поради което краен маркер е забранен. **TABLE** Може да бъде вграждан и да се вграждат в него други елементи. Задължителни са начален и краен маркер. Горните елементи ще бъдат по-подробно разгледани в тази рубрика с течение на времето и с по-подробното навлизане в HTML!

Край

Речник: **midi** - музикален файл, с много малко съдържание, който е направен на базата на ноти. **Url** - адрес на страница в Интернет. **HTML** (Hiper Text Markup Languege). **element** - част от хипертекста. **browser** - Explorer, Netscape и др. **head** - глава на страницата. **body** - тяло или същинска част на страницата. **tags-маркери** - маркират началото и края на даден елемент.

СЛЕДВА...

Харддискът има огромно влияние върху действието на вашия компютър. Факт е, че въртящият се магнит на харддиска е един от най-тежките препъни-камъни, защото причинява закъснения, когато големи програми се свалят от диска към RAM. Времената за достъп до диска се измерват в милисекунди, а действието на RAM се отчита в наносекунди. Ако сте наясно с начина, по който оперира харддискът и с неговото оптимизиране, можете да елиминирате тези неприятни закъснения.

Факторите, които влияят върху скоростта на един харддиск:

* Скорост на въртене
* Брой на секторите
* Време за търсене / на съседна пътечка и на
* произволна пътечка /
* Закъснение при въртене
* Време за достъп до информацията
* Кеш паметта на харддиска
* Как е организирана информацията върху дисковете
* Скорости на трансфер
* Интерфейс (EIDE / SCSI)

Сектори, пътечки и цилиндри

Информацията се съхранява върху магнитното покритие на диска, подобно на записа в домашните аудио касети. Дискът се върти с постоянна скорост, която се измерва в обороти за минута (rpm). Информацията се записва или прочита с помощта на една или няколко магнитни глави. Информацията върху диска е подредена в сектори, пътечки и цилиндри. Пътечките (tracks) са концентрични окръжности с номера от 0 до 65535, като всяка пътечка е разделена (подобно на торта за рожден ден) на сектори с номера от 0 до 63. Така изглежда картинката на една работна повърхност на диска. Харддисковете с по голям обем притежават две или повече работни повърхности, и съответния брой магнитни глави - по една за всяка повърхност. Секторите с еднакъв номер от всички работни повърхности на харддиска образуват цилиндър. От тук става ясно, че броят на цилиндрите на харддиска е равен на броя на пътечките от всяка работна повърхност, а броят на главите (heads) на харддиска е равен на броя на работните повърхности. Всички глави на харддиска се преместват едновременно, задвижвани от общо рамо. В по старите модели за позициониране на главите се използуваха стъпкови мотори, които са бавни, тежки и енергоемки. В съвременните харддискове се използуват дъгови сервомотори, които са многократно по-бързи и прецизни. Всички харддискове имат запазени сектори, които се използват автоматично от логиката на задвижването в случай на програмен дефект.

Скорост на въртене

Типичната скорост на въртене на харддисковете е между 4500 и 7200 об/мин, но наскоро се появиха и дискове със скорост 10 000 об/мин. Колкото по-бързо е въртенето, толкова по-висока е скоростта на трансфера на данни, но също така и по-шумен и по-горещ е диска. Диск, въртящ се с 7200 об/мин, трябва да се охлажда с допълнителен вентилатор - в противен случай неговият живот е значително по-къс. Съвременните дискове четат всички сектори на една пътечка последователно, като това се характеризира с параметъра (Interleave = 1:1).

Брой на секторите за пътечка

Съвременните дискове използват различни размери на пътечките. Външните участъци на диска имат повече място за сектори, отколкото вътрешните участъци. Обикновено дискът започва да пише от външните към вътрешните участъци, т.е. достъпът и трансферирането на информацията, която е записана или се чете в началото на диска, са с по-голяма скорост.

Време за търсене

Най-бързите времена на търсене се получават, когато има преместване на главите от една пътечка директно на съседната (track to track). По-бавни са времената при т. нар. пълен ход между външните и вътрешни пътечки. Някои харддискове (особено SCSI драйвовете) не изпълняват коректно командата за търсене. Тези драйвове позиционират главата някъде близо до желаната пътечка или оставят главата, където е била. Това, от което всеки се интересува, е средното време за търсене, което ще рече времето, необходимо за позициониране на главите на драйвовете за произволно избрано място. Колкото по-малък е диаметърът на диска, толкова по-малко е времето за търсене (5 1/4", 3 1/2", и т.н.). **Всички времена се измерват в милисекунди (ms).**

Закъснение при въртене

След като главата е позиционирана върху желаната пътечка, тя трябва да чака за правилния сектор. Това време се нарича закъснение при въртене и се измерва в милисекунди (ms). Колкото по-бързи са драйвовете, толкова по-кратко е закъснението при въртене. Средното време е времето, което е необходимо на диска да се завърти наполовина, обикновено от 4 ms (7200 об/мин) до 6 ms (5400 об/мин).

Време за достъп до информацията

Времето за достъп до информацията е комбинация от времето за търсене, времето за прехвърляне върху глава и латентността на въртене. Измерва се в милисекунди (ms). С други думи, времето за търсене показва само колко бързо главата се е позиционирала върху желания цилиндър. За да се прочете или запише информацията, трябва да се прибави времето за прехвърляне върху глава за намиране на пътечката, както и закъснението при въртене за намиране на желания сектор.

Кеш паметта върху харддиска

Всички съвременни харддискове имат своя кеш памет, която е различна по обем и по начин на организация. Обикновено тя се използва за по-бърз запис и четене. Върху SCSI харддиск можете да разрешите (enable) запис кешинг, защото той често е забранен (disabled) по задание. Това е различно за различните драйвове. Трябва да проверявате кеш статуса с програма като ASPIID на Seagate например. Може да ви се стори чудно, но при кеш паметта не е важен толкова обема й, колкото начина на организация на самата памет (write/read cache или look ahead cache). **При повечето EIDE драйвове**, PC системната памет се използва и за съхранение на фирмен софтуер на харддиска - това е така наречения FIRMWARE. Когато се пусне драйва, компютъра чете тази информация от специални сектори. Така производителите спестяват средства, като елиминират нуждата от ROM чипове, и ви дават възможност по-лесно да ъпгрейдвате вашия FIRMWARE при необходимост. **Как е организирана информацията върху дисковете.** Вече го казах: харддискът има цилиндри, глави и сектори. Ако погледнете във вашия BIOS, ще намерите тези 3 стойности, които се дават за всеки харддиск в компютъра. Тъй като харддискът няма фиксиран обем на секторите, както беше преди, сега тези три стойности се използват само за съвместимост с DOS, макар и нямат нищо общо с физическата геометрия на драйва. Харддискът изчислява тези стойности в логически блок адреси (LBA), след което LBA стойността се конвертира в стойности на реалния цилиндър, глава и сектори. Съвременните BIOS са в състояние да използват LBA и ограниченията 504 MB вече не съществуват. **Цилиндрите, главите и секторите** все още се използват в DOS приложенията. SCSI драйвовете употребяват LBA за достъп до информацията върху харддиска. Съвременните операционни системи имат такъв достъп чрез LBA директно, без да използват BIOS.

Скорости на трансфер

Няколко са начините, по които информацията може да се съхрани физически върху диска. Чрез тестваща програма, която изчислява скоростта на трансфер

или времето за търсене върху целия харддиск, можете да видите дали драйвът ви работи с вертикален или хоризонтален mapping. В зависимост от това какви глави четене/запис и какви сервомотори (за позициониране на задвижващото рамо) имате, определяте как по-бързо да се прехвърля върху глави или да се сменят пътечки.

Вертикален Mapping

Традиционните харддискове използват вертикалния mapping. Информацията се чете/записва първо от цилиндъра, като се започва от горната пътечка надолу, преди главите да са се преместили върху следващия цилиндър.

Хоризонтален Mapping

При хоризонталният mapping информацията се чете/записва, като се започне от външния към вътрешния цилиндър, преди главите да са се преместили върху следващата пътечка.

Комбиниран Mapping

Някои харддискове използват комбинация от вертикален и хоризонтален mapping. Когато информацията се чете или записва от външните участъци на диска, скоростта на трансфер е по-голяма. Причината: има повече място върху секторите. Броят на секторите варира стъпаловидно. Обикновено върху един диск има от 10 до 20 зони, наречени notches, които имат постоянен брой сектори. Това е причината за стъпаловидното вариране на скоростите на трансфер. Хоризонталният mapping е добър в зоните, а вертикалният - между зоните. В крайна сметка обаче скоростта на трансфер и времето за търсене са почти както при вертикалния mapping. **Ако ще купувате HD,** не е зле да знаете какъв mapping има драйва. Трябват ли ви постоянни скорости на трансфер (видео, аудио), вземете си драйв, който не прави хоризонтален mapping.

Интерфейс (EIDE/SCSI)

Днес господстват два интерфейса: EIDE и SCSI. Разликата е, че EIDE контролерите са интегрирани с дънната платка, а EIDE харддисковете са по-евтини от SCSI. За SCSI ви трябва допълнителен контролер, просто защото няма много дънни платки с интегрирани SCSI контролери. Така че освен по-високата цена на самия SCSI диск, в крайна сметка цялата SCSI система става още по-скъпа от EIDE. **EIDE интерфейсът** има първичен и вторичен канал, всеки от които се свързва с две устройства, т.е. общо четири. Това могат да са харддиск, CD-ROM или диск changers. Напоследък се срещат и tape backups с EIDE конектори, но за тях е необходим специален backup софтуер. **Скенерите и повечето CD-записващи устройства** не се предлагат с EIDE интерфейс, а със SCSI. Можете да свържете до 7 устройства към SCSI шина или до 15 устройства към Wide SCSI. В стандартна среда действието на единичен харддиск не се подобрява особено чрез SCSI интерфейс. Хубавото на SCSI е, че няколко устройства могат да използват шината по едно и също време, без да го правят, когато не им е нужно. Тоест могат да се употребяват едновременно. **Двете устройства** на един EIDE канал например трябва да поемат контрол върху шината подред - едно след друго. Ако има харддиск и CD-ROM на същия канал, харддискът чака, докато CD-ROM си свърши работата. Понеже CD-ROM-овете са относително бавни, получава се деградация на действието. Ето защо всеки ви казва да вържете CD-ROM към вторичния канал, а диска - към първичния. Първичният и вторичният канали работят повече или по-малко независимо един от друг (това зависи от EIDE контролера). **Има няколко типа SCSI** интерфейс: 8-bit (50-жичен информационен кабел) или 16-bit (68-жичен информационен кабел, Wide SCSI). Честотата може да бъде 5 MHz (SCSI 1), 10 MHz (Fast SCSI), 20 MHz (Fast-20 or UltraSCSI) или 40 MHz (Ultra-2 SCSI). **Теоретичната скорост** на трансфер на EIDE е до 16.6 MByte/s в PIO mode 4 или multi DMA mode 2 (скоро 33.3 MByte/s), с всичките проблеми, с които може би вече сте се сблъсквали. По-надолу има таблица на няколко интерфейса и техните скорости. Съвременните CD-ROM-ове често използват PIO mode 3, докато старите устройства използваха PIO mode 0 до 2. Освен това понякога устройствата лъжат за PIO mode, който поддържат. Има харддискове, които ви казват, че поддържат PIO mode 2, но всъщност те работят надеждно само в PIO mode 1! Когато получите грешки при достъпа до вашия харддиск, опитайте се първо да понижите PIO mode!

Възможни скорости на трансфер на шина SCSI

SCSI-bus честота	8-bit (50-жичен кабел)	16-bit (68-жичен кабел, WideSCSI)
5 MHz (SCSI 1)	5 MBytes/s	NA
10 MHz (Fast SCSI, SCSIII)	10 MByte/s	20 MByte/s
20 MHz (Fast-20, UltraSCSI)	20 MByte/s	40 MByte/s
40 MHz (Fast-40, Ultra-2SCSI)	40 MByte/s	80 MByte/s

Възможни теоретични скорости на трансфер на шина IDE (ATA)

single word DMA 0	2.1 MByte/s
PIO mode 0	3.3 Mbyte/s
single word DMA 1, multi word DMA 0	4.2 MByte/s
PIO mode 1	5.2 MByte/s
PIO mode 2, single word DMA 2	8.3 MByte/s

Възможни теоретични скорости на трансфер на шина EIDE (ATA-2)

PIO mode 3	11.1 MByte/s
multi word DMA 1	13.3 MByte/s
PIO mode 4, multi word DMA 2	16.6 MByte/s

Възможни скорости на трансфер на Ultra-ATA (Ultra DMA/33)

multi word DMA 3	33.3 MByte/s

Бързината на харддиска обаче не се определя само от скоростта на трансфер на интерфейса. Въпросът е колко бързо може да бъде прочетена или записана информацията, т.е. важни са също плътността на информацията и скоростта на въртене. И най-бързият интерфейс не може да направи нещо по-бързо от вътрешните стойности, на които е способен един харддиск. Днес повечето харддискове физически са все още под скоростта на трансфер 10 MByte/s. **Един по-бърз интерфейс** дава предимство тогава, когато се чете информация от или се записва в кеш паметта при условие, че се изпълняват повече задачи и има няколко устройства, към които се обръщате едновременно. При такива задачи SCSI е най-подходящ, тъй като към него често има едновременен достъп. Ако имате сървър или работите с големи файлове като аудио, видео или disk-intense приложения, тогава печелите повече с SCSI, отколкото с EIDE. За това има три причини: **1.** Всички модерни операционни системи поддържат много добре SCSI, докато Windows 3.x не го прави! **2.** Управлението на шината (Busmastering) работи по-добре с SCSI контролер. **3.** Най-бързите харддискове предназначени за професионална работа са SCSI. И въобще, ако ви трябват големи капацитети и по-високи скорости на трансфер, нуждаете се от SCSI. Не защото EIDE не е в състояние да ви ги даде, а защото такъв е пазарът. Най-добрите дискове с високи капацитети и високо действие са предназначени за сървъри и не се предлагат с EIDE интерфейс. В момента EIDE дисковете се правят с капацитет до 13 Gigabyte. Ако се нуждаете от повече, ви трябва SCSI. Освен това SCSI харддисковете имат по-голяма кеш RAM.

Действие

Добре е да знаете как един бавен или бърз харддиск влияе върху действието на цялата ви система в стандартна среда. Ако операционната ви система не прави проблеми (т.е. имате достатъчно памет), помнете, че скоростта на харддиска далеч не е най-важното. Примерно новият харддиск с 30% по-добро действие от стария диск при стандартни приложения дава предимства от 2% до 18%. С други думи, понякога се нуждаете от най-бързите компоненти, които се предлагат, а друг път - от повече капацитет или надеждност. **Предлагат се няколко програми за тестване на харддискове,** които имат различни критерии при измерване и дават различни крайни резултати. Във всички случаи от такава програма получавате цифри, които казват нещо. Имате ли обаче с какво да сравните тези цифри? От различните тестващи програми идват различни цифри. От различните среди - също. Съвременните тестващи програми са независими по отношение на съществуващата информация върху харддиска (може да се направи само тест за действието при четене). Освен

Най-добрите конфигурации на най-добри цени.
3D ускорители и графични карти за всяка игра и всеки джоб.
Мишки, джойстици, геймпадове и всякакви атрибути за истинския геймър.
Запис на CD + медиа
НАСКЛАД
3% отстъпка за фенове на Master Games носещи този талон в магазина на бул. "Хр.Ботев" 29, тел. 951 61 06, 951 59 62

това тестващата програма може да се повлияе от следните неща: **1.** Към кой канал е свързан харддиска? **2.** Как харддискът е свързан към контролера - самостоятелно или заедно с други устройства? **3.** На каква операционна система се тества и се използва харддиска? **4.** Кои драйвери са инсталирани и кои не? **5.** Кога се прави тестването - понеделник или петък? Повечето програмни продукти, които работят интензивно с харддиска имат собствени модули за тест дисковете, като тяхната оценка е става или не става вашия харддиск за конкретната програма.

Файлова система

Ако купите нов харддиск, той предварително е физически форматиран. Което значи, че информацията за цилиндъра, пътечката и сектора вече е записана върху него. Сега вие трябва да направите разделяне на диска, за да го подготвите за логическо форматиране и да запишете информацията за разделянето и boot сектора в диска. Вие можете да изберете на колко дяла (partitions) да разделите нов харддиск. Съществуват няколко опции за файлови системи в зависимост от операционната система. По-известни файлови системи са: FAT-16 (DOS, Windows 3.11), FAT-32 (Windows 95/98), NTFS (Windows NT) и HPFS (OS/2).

FAT12/16

DOS, включително DOS 7.0 на Windows95, използва файлова система FAT (File Allocation Table) за съхранение на информацията до флопитата и харддисковете. Системата организира няколко сектора в групи и използва 12- или 16-Bit-cluster адресни номера. 16-битовата FAT може да адресира до 65526 групи (clusters), някои от които се използват за специални цели. Една група (cluster) може да е с големина 32 KBytes, което се транслира в максимален размер на разделянето 2 GBytes. Страничният ефект е, че всеки файл отнема поне 32 KBytes, дори и той самият да е по размер само 1 KByte. Това е причината, поради която много мощни потребители искат харддиска да бъде разделен на малко по-малко от 12 MBytes за разделяне _ тогава се използват "само" 8 KBytes за cluster и не се губи толкова от лимитираното пространство върху диска. Можете да си проверявате размера на групата с chkdsk.exe от DOS-prompt. Магията на разделянето е възможност, която позволява да промените размера на разделянията, без да губите информация от диска си. **Размери на разделянето и съответните размери на групи (clusters):**

FAT32

Windows95 OEM service Release 2 (Version 4.00.1111, DOS 7.1, показана като версия 950b) се предлага с FAT размер 32 Bits. 4 Bits са резервирани, следователно 228 групи (clusters) могат да бъдат адресирани. Това позволява разделяне до 8 GBytes с клъстери с размер само 4KBytes. Максималният размер на едно разделяне е 2 TByte (2048 GByte). Сравнена с FAT16, FAT32 наистина няма фиксиран размер за броя на директориите (root entries), така че можете да си съхранявате колкото си искате директории и файлове в корена на вашия драйв. Без промени DOS приложенията имат достъп само до файлове, които не са по-големи от 2 GBytes, а Win32 приложенията могат да работят с файлове до 4GBytes. Сигурно ще си кажете, че това е страхотно ! Е, не спирайте да четете, а продължете нататък. **FAT32 разделянията** са достъпни само от Windows`95 и включения DOS 7.1. Никоя друга операционна система няма достъп до каквато и да е информация, включително и Win NT 4.0. Всички характеристики на диска, които не са написани за FAT32, няма да работят правилно с новата файлова система. Ако имате късмет, вашият диск просто няма да работи. А ако не сте добре с късмета, информацията ви ще бъде унищожена. **Постоянно променящият се LINUX** сега поддържа разделянията на FAT32 и има характеристика, наречена MTOOLS, която поддържа FAT32 за UNIX системите. Можете да използвате и последната версия на WinImage. Тя дава възможност да използвате разделянията с Windows NT. Windows95 OSR 2 има версии на FDisk, Format, Scandisk и Defrag, които също могат да работят с разделянията на FAT32. DriveSpace3 обаче не може! Но това не е всичко. Съществуват API, които не работят с разделянията на FAT32, така че някои от програмите ви може да не работят. MS-DOS block драйверите, като често използващия се ASPIDISK.SYS за SCSI драйвове, трябва да се ревизират, за да работят с FAT32 драйвове. **Но и това не е всичко.** Има видимо чувствително намаление при действието с FAT32 драйвове в сравнение с FAT16! То се забелязва при дефрагментирането на харддиска - операцията изисква повече време от обичайното. Освен това достъпа до много малките файлове е забележимо по-бавен. Не само че FAT32 е по-бавна (което се дължи на големия брой клъстери), но и достъпът до харддиска като цяло е по-бавен. Това не значи, че FAT32 е по-бавна, а че Microsoft трябва да поработи върху достъпа до харддиска. Тестващата програма Winstone96 обаче не се влияе от тези проблеми. Най-вероятно защото такива тестващи програми имат много малко влияние върху харддиска. Сигурно би се повлияла само при 8 MB RAM.

Изводи

Ако можете, използвайте инсталирана 950 (версия 950a) на Windows95 и използвайте разделяния близки до 512 MBytes с 8 KByte клъстери. Ако имате инсталирана 1111 (версия 950b) на Windows95, също може да използвате FAT32 драйвове с 4 KByte клъстери, за да спестите място, особено при по-големи разделяния. Ако пък искате въобще да разкарате тези проблеми, използ-

МЕЖДУНАРОДНА СПЕЦИАЛИЗИРАНА ИЗЛОЖБА

ЕЛЕКТРОННИ ЗАБАВЛЕНИЯ И ИНТЕРНЕТ

ЕЗИ

18 - 21 юни 1999 г. галерия „ВИТОША“

Компютърни игри и електронни забавления

Интернет - за всички и за е-бизнес

Хардуерни и софтуерни средства

Аудио-видео забавления и техника

Кабелни оператори и телевизии

Игрални автомати, тренажори и др.

Използвайте шанса си и участвайте!

Станете спонсор на едно нестандартно изложение!

Заявки се приемат до 10 юни 1999 г.

IDG БЪЛГАРИЯ

София 1421, бул.“Хр.Смирненски“ N 1 • тел.: (02) 963 08 86, факс: (02) 963 28 41

София, бул.“Прага“ 40, тел./факс: 52 60 77

звайте друга операционна система, която използва различна файлова система. **Командата "FORMAT"** при OSR2 DOS има недокументиран ключ "/Z:n", където n * 512 bytes = cluster size, така че можете да си настроите ваш собствен размер на клъстъра. Зададеният размер е 4096 bytes = 4 KByte. Само бъдете внимателни, защото по-малък размер на клъстера означава милиони клъстери, а управлението им изисква повече време. Разбира се, има попадение за действието, което може да се измери с тестващи програми, но рядко може да се забележи от хората. Става обаче наистина лошо, ако направите SCANDISK или DEFRAG (DISKDOCTOR или SPEEDDISK при Norton Utilities) на вашия диск!

Характеристиката Bus Master DMA

Всеки знае вече, че Intel PCIsets 440 BX, ZX EX и LX включват PIIX (PCI ISA IDE XCELERATOR), които са в състояние да трансферират данни между едно EIDE устройство през DMA (Direct Memory Access) чрез използването на Bus Mastering. Това означава, че данните се трансферират (повече или по-малко) директно от харддиска към главната памет, без да се използва голям ресурс от централния процесор. Multi Word DMA Modes в спецификациите на EIDE/Fast ATA също са в състояние да трансферират данни толкова бързо, колкото PIO (Programmed Input/Output) Modes. Предимството от използването на Bus Master DMA е в това, че се използват по-малко от ресурсите на централния процесор, отколкото при PIO, което е още едно предимство при многоцелеви среди, където централният процесор може да работи на различна програма, докато данните се трасферират към и от харддиска.

Какво е Fast Multiword DMA?

Пътят на информацията от харддиска до паметта се разделя на две части: от драйва към интерфейса на чипсета EIDE и от EIDE интерфейса към паметта. BIOS-ът дава задание на EIDE интерфейса на чипсета да използва Busmaster трансфер между драйва и интерфейса. Необходим е busmaster драйвер, за да даде начало на DMA трансферите между интерфейса и паметта. Busmaster драйверът може да включи DMA трансфера между драйва и интерфейса, но ако не е поддържан от BIOS, той вместо това ще използва метода PIO mode. Въпреки това обаче, трансферът от EIDE интерфейса към паметта все още може да използва DMA. За да употребите тази характеристика, се нуждаете от драйвер за вашата специфична операционна система. (В никой BIOS все още няма опция, която да го разрешава или забранява, така че не се притеснявайте; просто ви трябва правилния драйвер.) Тъй като Windows`95 все още е най-популярната операционна система, трябват ви малко драйвери за нея... Ако сте на Windows`98, нямате проблеми. Win95 IDE Bus Master DMA драйвери, можете да намерите на адрес BM Drivers.com **Win98 поддържа Busmastering за повечето чипсетове.**

Проблеми с Bus Master DMA Drivers

Най-често срещания проблем при тези драйвери е с ATAPI CD-ROM драйв или с харддиск, който не е EIDE, но е свързан към EIDE интерфейс и не може да бъде разпознат от драйвера. Или с други думи: вие инсталирате драйвера и вашия CD-ROM и по-стария хард драйв изчезват. Всички сме се сблъсквали с бавното стартиране на Win95, което може да вбеси по-нетърпеливите. Ако погледнете в System Manager, сигурно ще откриете неработещ втори IDE порт (ако, разбира се, не сте вързали вече нещо там). Решението на този проблем е същото. **Вземете DMA драйвера,** работещ на някой EIDE порт, и зададения PIO драйвер на другия (свържете CD-ROM или старите харддрайвове или разкарайте този нефункциониращ втори IDE порт). След инсталирането на Bus Master драйвера вие просто трябва да промените регистъра (не забравяйте да направите back up на регистъра преди да го промените !!!!!): **Намерете:** HKEY_LOCAL_MACHINE /System /CurrentControlSet /control /Services /Class /hdc Там трябва да има четири поддиректории 0000-0003. Намерете тази, където DriverDesc е нещо като "Primary Bus Master IDE controller" или "Secondary Bus Master IDE controller", съобразно порта, който искате да промените (трябва да бъде 0002 или 0003). В тази директория променяте PortDriver от "ideatapi.mpd" на "ESDI_506.pdr". Ако искате, може да промените DriverDesc на нещо като "Standard IDE/ESDI controller", за да го накарате да изглежда по-правилно във вашия Systems Manager reboot. Сега този EIDE порт използва зададения PIO драйвер и вие може лесно да си ползвате CD-ROm-ове или не-EIDE харддрайвове на тази порт. **Друго, по-различно решение** на този проблем е да направите информационните кабели към харддисковете/CD-ROM-овете колкото може по-къси, което си е чист трик. Монтирайте драйвовете правилно, те трябва да бъдат заземени. **Друг трик,** който може да съкрати времето за старт, е да стартирате Win95 по безопасен начин и да изтриете всички драйвове в System Manager. Не се безпокойте, при следващия старт на Win95 те ще бъдат разпознати отново. **Ето и още едно частно решение** от човек, който има два харддиска, и двата свързани към неговия първичен IDE порт, и един ATAPI CD-ROM на втория порт, конфигуриран като SLAVE - така че има само един слейв драйв, работещ на неговия втори IDE port! Това очевидно работи чудесно с Bus Master IDE Driver - ако CD-ROM-а се конфигурира като Master, нямаше да работи. Неговият CD-ROM е Teac CD-32E. Интересно какво ще стане, ако прибави трети харддиск и го конфигурира като втори Master...

Voodoo Man

Nintendo отвръща на удара... най-после!

Nintendo 2000 ???

N 128

Dolphine

Секунда само да си поема дъх... Да, така е по-добре. Направо се чудя откъде да започна. Може би с това, че никога не съм крил пристрастието си към единствената 64 битова машинка на пазара за видео игри. И защо ли да го крия? Nintendo 64... я да видим сега... има 3D ускорение, има най-добрия джойпад, най-стилните игри (повечето от които излизат в специална N64 версия), зарежда поне четири пъти по-бързо от PlayStation... Има ли смисъл да продължавам? Едва ли. **Разликата е очевадна,** но не за това ми е приказката сега. След като Sony обяви с гръм и трясък хардуерните параметри на своята нова конзола (кръстена засега Next Generation PlayStation, в случай че сте забравили) мнозина побързаха да кажат по едно „лека му пръст" за Nintendo с идеята, че конзолата, приютила звезди като Джеймс Бонд, Зелда и Супер Марио няма никакви шансове. **Е, оказа се, че има.** На тазгодишното изложение за електронни забавления E3 в Лос Анджелис лично президентът на Nintendo of America Хауърд Линкълн свика пресконференция, посветена изцяло на проекта за новата видео игра, с която Nintendo се надява да прекрачи в следващото хилядолетие. **„Работното заглавие"** на проекта не е „Nintendo 2000", както се шушукаше до момента, а „Dolphin" („делфин" – б.а.). Не знам какво си мислите, но на мен определено ми харесва повече. Сигурен съм, обаче, че доста повече ви вълнува друг един въпрос – ще бъде ли новата конзола по-добра от наистина феноменалния Next Generation PlayStation? **За да бъда честен, ще призная,** че засега отговорът е „може би". Защо това колебание? Ами защото засега единствените що-годе „твърди" параметри са тези на процесора на Dolphin. Става въпрос за 128–битов RISC процесор с тактова честота 400 MHz (срещу 350 MHz на този на новия PlayStation). Още по-интересното е - КОИ са създателите на новия процесор? Някои си IBM, както разбирам. Майтапя се, естествено. Разбира се че става въпрос за прословутия „син гигант". По предварителни сведения чипът на Dolphin трябва да представлява доразвит вариант на Power PC чипа, използван в серията PowerMac на Apple. **С това, обаче, „бомбите"** около новия проект на Nintendo далеч не свършват. От какво друго освен от супер производителен централен процесор се нуждае една видео конзола от ново поколение? От графичен процесор, разбира се, и то такъв, който да бълва милиони полигони в секунда, за да може неговата 3D графика да изглежда наистина смазващо. Графичния чип на Dolphin все още е в процес на разработка, но въпросът отново е - КОЙ го разработва? Словосъчетанието Silicon Graphics случайно да ви звучи познато? Знаех си. Но сигурно не сте чували за Art X? Спокойно, и аз не бях чувал. Оказва се, че Art X са група от бивши асове на Silicon Graphics, предвождани от хардуерния гуру g-р Уей Йен, създател - между другото - на графичния чип на Nintendo 64. Именно тези момчета са запретнали здраво ръкави, за да „вдъхнат" на Dolphin онази графична 3D мощ, от която той определено ще се нуждае. **Не е трудно да се сети човек** и за друг един въпрос, който сигурно вече се върти в главите на заклетите N64 фенове – ще можем ли най-после и ние да си гледаме въвеждащите анимации на игрите като бели хора? Защото „касетките" на Nintendo 64 са наистина удобни за ползване и доста по-добре защитени от CD-мата, но пък за сметка на това побират доста по-малко информация. Спокойно, Dolphin ще си има чисто новичък, разработено специално за него DVD. С нелеката задача да създадат и „тиражират" новото DVD устройството са е нагърбил друг електронен гигант - Matsushita, известен у нас повече с търговските си марки „Panasonic" и „Technics". За „несветнатите" DVD означава преди всичко огромен (в буквалния смисъл) обем от информация плюс евентуална възможност за цифрово видео. **Дотук със що-годе сигурните неща.** Следват догадките. Ще могат ли N64 игрите да се играят и на Dolphin? Не е изключено. Говори се за специален порт, през който ще могат да се свързват 64-битовата и 128-битовата машинки на Nintendo, така че – логично – „старите" игри да се облажат от някои от новите екстри като например по-добър звук и по-висока разделителна способност. И като споменах звук, почти сигурно е, че „звуковата карта" на Dolphin ще поддържа „environmental audio", което български звучи долу-горе като „пространствен звук", „3D звук" и т.н. **Говори се още** за вграден модем, възможност за Интернет браузинг, мултиплейър в мрежа и прочее абсолютно задължителни за всяка нова геймърска платформа чудесии. **Да, звучи обнадеждаващо,** особено за заклетите Nintendo фенове. Какво да кажа освен – дано! Нека не забравяме, че засега всички тези страхотни обещания са само на хартия. До премиерата на японската версия на Dolphin през Коледата на 2000-та година има почти 18 месеца. Хубавото е, че 128-битовото Nintendo ще стартира едновременно в Щатите и в Европа, а лошото - че това ще стане някъде през есента на 2001-ва. И за да преглътнете горчилката от очертаващото се досадно чакане, ето ви и един малък бонус – шефът на Nintendo of America е обещал цена под тази на Sony.

Ивелин Г. Иванов

COLONY WARS

Откъде накъде пък Мохамед? Оттам насам, драги ми читатели, че въпросната космическа сага на Psygnosis е поредният световен PlayStation супер хит, дълбоко непознат и недооценен в нашата бедна, безпросветна държавица. Не ме разбирайте грешно, далеч съм от мисълта да ви виня за това, че евентуално не сте чували за Colony Wars. Пък и как бих могъл да ви виня, след като рубриката, която четете в момента е кажи-речи единственият източник на достоверна и актуална информация за PlayStation и за видео игрите въобще. Знам, че не е честно да има цели четири PC списания и нито едно за видео игри (PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast и т.н., и т.н.), но какво да се прави? Всъщност, можете да направите нещо – просто затрупайте редакцията на Master Games с писма, в които да заявите твърдо колко много ви се иска да има и българско PlayStation списание. **Но нека се върнем на факта,** че Мохамед ви идва на крака. Убеден съм, че не един и двама между вас си падат доста по фантастиката, а оттам и по игрите свързани по някакъв начин с нея. А пада ли си човек по фантастиката не може да не харесва поне малко и космическите симулатори. X-Wing, Tie Fighter, Wing Commander, Privateer, Descent Freespace, X-Com Interceptor, X-Wing Alliance... мога да изброявам така до утре. И все пак, какво липсва в цялата тази поредица от невероятни космически битки? Именно – те до една са за компютър. Ей богу, мисля, че и PlayStation феновете заслужават своя убийствен 3D космически шуутър. И което е по-интересното, оказва се, че такава игра всъщност има, само дето кажи-речи никой в България не е чувал за нея. Думата ми е за Colony Wars и за нейното продължение Colony Wars Vengeance. **Какво може да се иска** от един космически симулатор? Всъщност, нещата са няколко. Преди всичко разнообразие от мисии. По този параграф Colony Wars оставя зад гърба си дори някои от своите именити PC съперници. Сред общо 70-те (!) мисии на двете игри можете да намерите всичко – ескортиране на конвои, битки с многочислени противници, атаки на огромни звездни крайцери и станции и дори обезвреждане на ядрени реактори. И все пак и най-интересният набор от мисии не би струвал кой знае колко без завладяваща история, която да поддържа усещането за истинско приключение. Е, тук поредицата Colony Wars е наистина ненадмината. Отвъд сравнително баналното начало със задължителния миранин и още по задължителните борци за справедливост и независимост ви очаква една истинска космическа сага. **Но това далеч не е всичко.** Цялата игра е разделена на своеобразни епизоди, действието във всеки от които е базиран в определена звездна система. Не е задължително да преминеш всички мисии от един епизод, за да преминеш към следващия. Вместо това действието се развива по различен начин в зависимост от броя на преминатите успешно мисии. Ако набързо ви писне да преигравате някоя мисия (а повечето от тях не са никак, ама никак лесни) и прескочите направо на следващия епизод без да сте си „свършили работата" това неминуемо ще се отрази на края на играта. Което накратко ще рече, че дори да играете Colony Wars едновременно (но поотделно) с някой приятел, хич не е сигурно, че накрая ще изгледате една и съща финална анимация. **Апропо, анимациите.** Сигурно сте гледали поне един епизод от Вавилон 5. Ако е така, няма начин да не са ви направили впечатление наистина убийствените сцени с космическите кораби, които – между нас казано – са кажи-речи всичко, заради което си струва да изгледаш сериала. Мога съвсем отговорно да заявя, че междинните анимации в Colony Wars не отстъпват по нищо на горепоменатите сцени. **Да де, а графиката?** Графиката, приятели мои, е такава, че в началото ми беше трудно да повярвам, че става въпрос за игра на PlayStation. В главата ми се въртят все изтъркани комплименти като „невероятно", „изумително", „убийствено", до един напълно заслужени. Мога доста време да разказвам за това колко са убедителни светлинните ефекти, колко детайлни са корабите и прочее, и прочее. Вместо това ще ви кажа, че докато си в кабината от някой от корабите на Colony Wars, усещането е сякаш наистина си в открития космос. Нито един от обектите не изглежда плосък или пък твърде статичен. По някакъв начин момчетата от Psygnosis са успели да докарат „дълбочина" на пространството, каквато аз поне не съм виждал в друга игра. **И тъй като все пак** става въпрос за екшън, сами се сещате, че купонът едва ли щеше да е пълен без един наистина убедителен арсенал от оръжия. Както в повечето космически симулатори и тук оръжията са разделени на първични и вторични, като при първичните става най-вече въпрос за бластери, а при вторичните – за богат набор от ракети. Няма да ви ги описвам в детайли. Вместо това ще ви кажа, че звуковите и светлинните ефекти са наистина смазващи. **Накратко, следващия път, когато решите да се оплаквате, че любимата ви геймърска платформа изостава в някои жанрове, по-добре първо се разровете из списанията, за да се убедите, че нещата наистина стоят така.**

Ивелин Г. Иванов

...Когато планината не идва при Мохамед...

TENCHU 2

Едва ли има друга игра, която да е била за мен едновременно такъв страхотен купон и такава зловеща късачка на нерви като Tenchu: Stealth Assassins. Имаше дни, в които буквално нищо не беше в състояние да ме откъсне от Tenchu. А какви ядове съм брал през въпросните дни – направо не ми се иска да спомня. И нищо чудно, защото Tenchu е невероятна смесица от страхотни идеи от една страна и зловещи издънки от друга. Естествено, след като тегля чертата крайният резултат е повече от положителен и дори през ум не ми е минавало да извадя Tenchu от челната петица на PlayStation хитовете за миналата година. Логично беше след доста приличния комерсиален успех на първото издание на нинджа приключението на Acquire да последва и втора част и, хвала на Буда, по въпроса вече се работи. Между другото, скрийншотовете, които ще видите на тези страници са първите и единствени засега, тъй като премиерата на новия Tenchu е нарочена чак за първото тримесечие на 2000-та година. Не увесвайте носове - хубавите неща стават бавно. **И тъй, по същество.** Уви, засега за Tenchu 2 се знае твърде малко, но дори то беше достатъчно, за да развихри въображението ми. Едва ли някой от феновете на първата игра ще тръгне да спори с мен, ако отбележа, че графиката на Tenchu можеше да е далеч по-добра. С това не казвам, че всички PlayStation игри би трябвало да изглеждат поне като Metal Gear Solid, но пък и програмистите на Acquire да си дадат още малко зор. Хубавата новина е, че тази издънка е на път да остане в миналото, защото ако се вярва на обещанията на издателите от Acclaim, графиката на Tenchu 2 ще бъде на светлинни години от тази на своя предшественик. Което означава, логично, нов графичен енджин с доста по-серозни възможности. Едно от първите предимства на новата графична програма се забелязва и на единия от скрийншотовете, от който си личи, че в паузата между двете игри нашият приятел нинджата Рикамару се е научил да... плува! Не знам за вас, но на мен тази екстра страшно ми липсваше. Водата е една от най-естествените среди, в които би могъл да се скрие един воин-сянка. Освен това представете си само учудването на своите врагове, когато изникнете най-ненадейно от водната повърхност, която само преди миг е била спокойна като оглеждало. **И като сме тръгнали да търсим** (за добро) кусурите на първата игра, нека си припомним, че изкуствеият интелект на Tenchu не беше нищо особено. Повечето (да не кажа) от враговете на Рикамару и Аяме се държаха в най-лошия случай като бавноразвиващи, а в най-добрия като мутри-новобранци. Acquire явно са си взели бележка от гневните писма на феновете и обещават за Tenchu 2 изкуствен интелект, който да посрами дори прословутия Metal Gear Solid. Какво да кажа, ще поживеем, ще видим. **Принципно историята** на Tenchu 2 би трябвало да предхожда събитията от първата игра. Не знам защо хората от екипа са решили така, но опитът ми подсказва, че в повечето случаи това е някаква макар и мъглява гаранция за по-интересен сюжет. Иначе мястото на действието ще е все същото – феодална Япония на ръба между реалността и митологията. **Сигурно си спомняте,** че в първия Tenchu нашите двама нинджи, макар и толкова различни наглед, се различаваха най-вече по репликите си в диалозите. По всичко личи обаче, че в новата игра разликите между главните действащи лица далеч няма да е козметична. С риск да се повторя, ще уточня, че такова поне е намерението на авторите на играта. Още по-интересен е фактът, че се предвижда дори изцяло нов, трети персонаж, за който засега не се знае абсолютно нищо. **Оръжията.** На тях в списъка с обещанията на Acquire е отделено специално място. Детайлите отново се губят в мъглата, но изглежда този път магическите оръжия ще са далеч по-малко за сметка на истинските оръжия от безкрайния в буквалния смисъл на думата арсенал на нинджа. Принципно идеята да се наблегне на реализма не е чак толкова лоша, зависи само как точно ще бъде реализирана, защото очарованието на първата игра се дължеше до голяма степен на майсторското преплитане на реално и нереално. **Сега се сещам за още една доста сериозна,** поне според мен, „липса“ в Tenchu – междинните анимации. Не че такива нямаше, проблемът беше, че просто не стават за гледане. В тях недостатъците на и без друго доста „ръбестият“ графичен енджин на играта си личаха направо смъртоносно. Ръцете на героите неизменно изглеждаха като ръкавици с един пръст, а лицата им бяха по-недодялани от първите опити на някой първобитен Микеланджело. Никъде не намерих допълнителна информация относно това как ще стоят нещата във втората част, но все си мисля, че издател като Acclaim едва ли ще допусне подобна издънка за втори, пореден път. **Засега нищо не се** споменава за някакви нови режими на игра освен стандартния сингъл плейър, но все си мисля, че възможността за мултиплейър не бива да се изключва. Нека не забравяме, че напоследък нещата като цяло вървят в тази посока, дори когато става въпрос за конзолни игри. Аз лично от край време си мечтая за death match само с хладни оръжия, в който играчите ще трябва да разчитат повече на хладнокръвието и изобретателността си, отколкото на бързите рефлекси и непрекъснатото тичане от едно място на друго. **С две думи Tenchu 2** спокойно може да влезе в списъка за най-очакваните PlayStation заглавия от новото хилядолетие. Но не се заблуждавайте – много по-вероятно е това да е едно от последните заглавия за „стария“ PlayStation, отколкото едно от първите за NextGeneration. Но виж Tenchu 3.

Какво ни се иска и какво бихме могли да очакваме?

Ивелин Г. Иванов

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

МАГАЗИНИ

"Сердика" 28
(02) 832 635
(02) 981 5967
"Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9862
"П. Евтимий" 86
(02) 951 6772
"Витоша" 61
(02) 882 025

WWW.PULSAR-GAMES.COM

Тези игри, както и всяко друго заглавие от каталога на "ПУЛСАР", можете да поръчате и по пощата! Информация на телефон: (02) 83 26 35, (02) 981 59 67

"ПУЛСАР" търси дистрибутори за страната. Информация на телефон: (02) 954 98 11, (02) 954 98 62

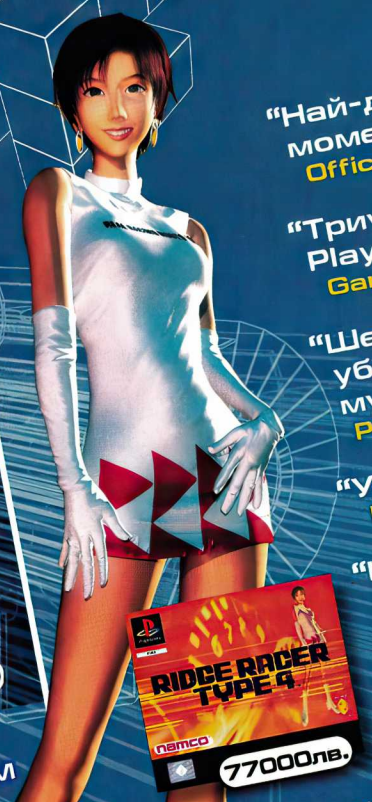
"Най-доброто рали в стил аркейд до момента!"
Official PlayStation magazine.

"Триумф на аркадните игри за PlayStation!"
Games Master

"Шеметни наклони, засукани тунели, убийствени скорости и най-добрия мултиплейър на пазара."
PlayStation Power

"Убийсвена, чудовищна игра!"
PlayStation Max

"Нямаме какво повече да добавим."
Пулсар



Welcome to the world of Ridge Racer

RIDGE RACER TYPE 4

ПУЛСАР MULTIMEDIA PULSAR

Както винаги най-очакваните заглавия за PC са вече при вас.

PC CD

SILVER
WARZONE 2100
STARSIEGE
SIM CITY 3000
ALPHA CENTAURI
THIEF:THE DARK PROJECT
CIVILIZATION:CALL TO POWER
COMMANDOS:
BEYOND THE CALL OF DUTY

NEED FOR SPEED III 34000лв
MOTO RACER 2 34000лв
DELTA FORCE 34000лв

ПОСЕТЕТЕ НАЙ-ГОЛЕМИЯ СПЕЦИАЛИЗИРАН МАГАЗИН ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ В БЪЛГАРИЯ.

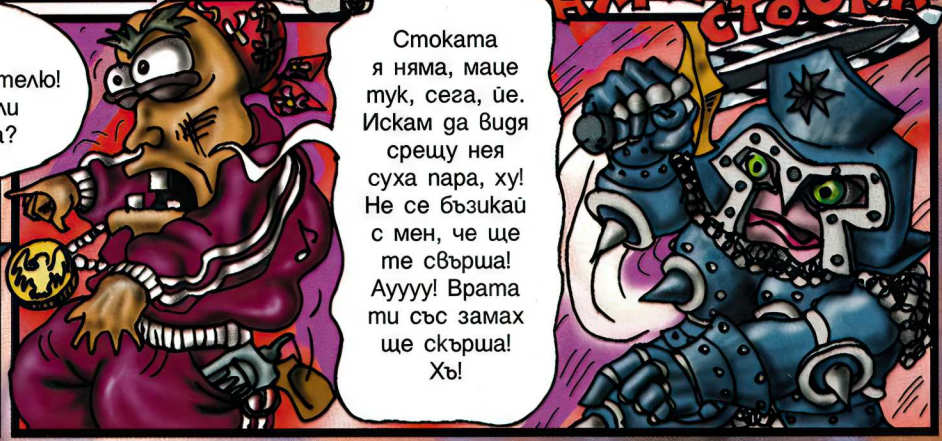
бул. "Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9862

DEAD HERO №1

Една вечер, в късна доба, докато джиткаше ХЪ-МЪ-МЪ 3 и лигите му безпризорни попиваха във вмирисания ергенски "микрофибър", Гъси попадна на голям проблем...

Системата зависна, компютъра се изкриви и се опита да го захапе, стенния часовник хълцна и спря...

Усети остро пробождане в дясната кълка и последното което видя бе злобно святкащия 15" монитор и системния часовник, който бясно се въртеше ли, въртеше...



НЕЕ
1@
СССС
?
АЙА!
"2"
3#
ПЛЮФ
=:()-<.....А4!
Just 4 Fuckin' AL-iens, Man, just 4 fuckin' AL-iens!
Аз съм Герания IronBreast и съм господарка на тази земя. Наскоро бяхме нападнати от зли елфи от Западните земи. Отначало всичко вървеше добре, но врагът използва някаква магия и войните му стават непобедими. Затова събрах лечители, алхимици и магьосници да направят елексир за моите хора.
А сега, лечителю, идваш с мен иначе ще ти резна... хм! .....!? ... абе твойте що са на главата?
РЯЗАНОФ
...СЛЕДВА
Дали да не взема да духна?
Май ще взема да го дам на амазонската орда.
Стражнико, отвори портата!
А тайната дума?
Заври си я отзад!
Със или без Вазелин?
С него и цялата рода!
Влизай!
КРРРР
РРК

TIPS & TRICKS

MICROSOFT BASEBALL 2000

Погледнете програмните бейзболни карти:
Натиснете ***S****, за да получите по-добър спит. Натискайте този клавиш, докато се появи бейзболната карта.*

THRUST, TWIST, AND TURN

Започни играта с една от следните команди, за да активираш съответният cheat. Отваря прозорец помощ - ***"ttt.exe -?"****. Лимузина -* ***"ttt.exe -codename:laamanen007"****. Лсички пътища -* ***"ttt.exe –accs"****.*

COMMANDOS: Behind Enemy Lines

Ниво:	Парола:
2	4JJXB
3	ZDD1T
4	RFF1J
5	K4TCG
6	DT1WN
7	IH3W1
8	52WJ7
9	924BF
10	HYBM3
11	JF0P3
12	4MB4D
13	BJK4Y
14	TI8D1
15	XQWDC
16	334MW
17	VTIM3
18	R4OJF
19	TFCWB
20	DDKW1

Напишете ***"gonzo 1982"*** *по време на играта, за да активирате съответният cheat. След това въведете съответните кодове. Обърнете внимание, че cheat-овете за стари версии на играта се активират, като изпишете* ***"1982 gonzo"****. Телепортиране на избран командос (посочете мястото с маркера на мишката) -* ***[Shift] + X.*** *Неуязвимост -* ***[Ctrl] + I.*** *Прескачане на мисия -* ***[Ctrl] + [Shift] + N.*** *Унищожаваш всичко -* ***[Ctrl] + [Shift] + X.*** *Проследявате потребител -* ***[Shift] + V.*** *Екран -* ***[Print Scrn].*** *Избор на мисия - напишете* ***JON<mission number xx>****, като парола.*

COMMANDOS: Beyond The Call of Duty

The Asphalt Jungle (Асфалтова джунгла). - ***H239Z****. Dropped out of the Sky (Паднал от небето) -* ***IR291****. Thor's Hammer (Чука на Тор) -* ***NGYA.*** *Guess who's coming tonight (Познай кой идва довечера) -* ***6S5TL****. Eagle's Nest (Орлово гнездо) -* ***VND2R****. The Great Escape (Голямото бягство) -* ***BUK2L****. Dangerous Friendships (Опасни приятелства) -* ***LL42X***

WARZONE 2100

Натиснете "T" и наберете един от следните кодове, след което натиснете [Enter], за да активирате съответната функция. Обърнете внимание, че тези кодове работят само във версия 1.01 на играта. Застопорява хронометъра на мисията - ***time toggle****. Унищожава всички вражески единици на картата -* ***get off my land****. Допълнителна сила 1000 -* ***show me the power****. Неограничена мощ -* ***whale fin****. Пропускаш мисията -* ***hallo mein schatz****. Приключва активното изследване -* ***work harder****. Всички единици стават два пъти по-мощни -* ***double up****. Виждаш мащаба на рамката и графичните данни на engin-а -* ***timedemo****. Убиваш избрани единици -* ***kill selected****. Редуват се сняг, дъжд и ясно време -* ***john kettley****. Лесно ниво на трудност -* ***easy****.*

Нормално ниво на трудност - ***normal****. Тежко ниво на трудност -* ***hard****. Виждаш датата на компилиране на играта -* ***version****. Показва програмни съобщение -* ***carol vorderman****. Неизвестен -* ***sparkle green****. Неизвестен -* ***biffer baker****. Неизвестен -* ***mouseflip****. Неизвестен -* ***shakey****. Неизвестен -* ***how fast****. Неизвестен -* ***demo mode****. Моля подайте информация за неизвестните кодове.*

GRUNTZ

*Докато играете натиснете **[Enter]** и въведете един от **следните кодове**, след което натиснете **[Enter]** отново за да активирате cheat-а.* ***mptraitor*** *- играете в Traitor режим.* ***mpback2life*** *- играете в Zombie режим.* ***mpcloakingdevice*** *- избраният Grunt е невидим.* ***mpohmygodtheykilledkenny*** *- избраният Grunt убива незабавно.* ***mpteepteep*** *- избраният Grunt е по-бърз.* ***mplemonbuttercremez*** *- минава на ниво Sweetz, когато настоящото ниво е завършено.* ***mptakemesomepie*** *- ниво "Скъпа аз смалих децата", когато настоящото ниво е завършено.* ***mpyouresomoney*** *- ниво High Rollerz, когато настоящото ниво е завършено.* ***mpriorio*** *- ниво "Неразбории в тропиците", когато настоящото ниво е завършено.*

EXPENDABLE

Стартирайте играта с една от следните команди, за да активирате съответният cheat. Ходсподкинс - ***mumford****. Рокхард -* ***whostayedlate****. Велигденско яйце -* ***whostayedlateagain****.*

-GM-

BUBBLE HERO 2

Пароли за нивата: Въведете една от следните пароли (в дино цветове) за да играете на някое от нивата.

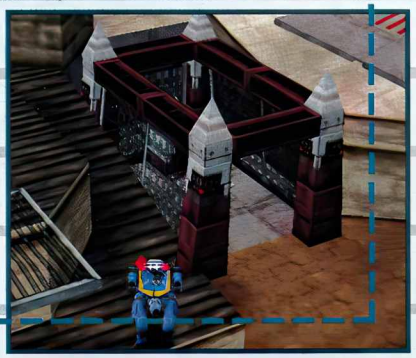
Ниво	Един играч	Двама играчи
2	**Зелен, Жълт, Син, Жълт**	**Жълт, Син, Червен, Син**
3	**Червен, Зелен, Син, Жълт**	**Зелен, Жълт, Червен, Син**
4	**Син, Зелен, Жълт, Син**	**Червен, Жълт, Син, Червен**
5	**Син, Жълт, Червен, Зелен**	**Червен, Син, Зелен, Жълт**
6	**Червен, Жълт, Червен, Син**	**Зелен, Син, Зелен, Червен**
7	**Жълт, Зелен, Зелен, Червен**	**Син, Жълт, Жълт, Зелен**

EXCESSIVE SPEED

Изпишете ***"winrace"*** *по време на играта, за да спечелите състезанието. Изпишете* ***"winflygame"*** *по време на играта - режим летене. Набери висок резултат, след като си играл мини-играта* ***"Catch The Fly"*** *- колата на Елвис. Вкарайте един от следните кодове в основното меню, за да активирате съответните cheat-ове. Всички камиони -* ***alltracks****. Всички коли -* ***allcars****. Презарежда ракетите -* ***addmissile****. Презарежда турбото -* ***addturbo****. Дава нов живот -* ***addlife****. Презарежда щита -* ***addshield****. Земетресение -* ***addearthquake****. Презарежда енергията -* ***addenergy****. Напълва отново пакета с мини -* ***addmine****. Кола призрак -* ***addghost***

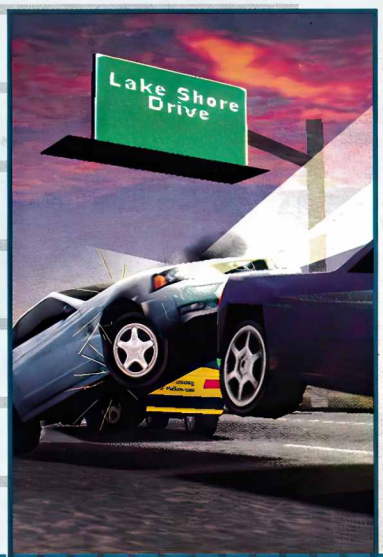
FUTURE COP: L.A.P.D.

*Задръжте **[F10]** докато въвеждате, който и да е от следните cheat кодове. След това задръжте **[F10]** и натиснете **[F5]**, за да активирате съответните cheat-ове, колкото пъти е необходимо. Ако искате да въведете друг код, задръжте **[F10]** и натискате **[F6]**, за да отмените настоящия код, след което отново задръжте **[F10]** и въведете следващия код. Възстановява се щита: **[F2] [F1] [F4] [F3]**. Синия играч става черен: **[F2] [F1] [F4] [F3] [F3] [F4] [F1] [F2]**. Презарежда се оръжие 0: **[F2] [F4] [F1] [F3] [F1] [F3] [F4] [F2]**. Презарежда се оръжие 1: **[F4] [F3] [F1] [F2] [F4] [F3] [F1] [F2]**. Презарежда се оръжие 2: **[F2] [F1] [F2] [F4] [F2] [F1] [F3]**.*



MIDTOWN MADNESS

Напишете една от следните команди, за да активирате съответният cheat. Всички трасета - ***allrace.*** *Всички коли -* ***allcars***



RAGE OF MAGES 2

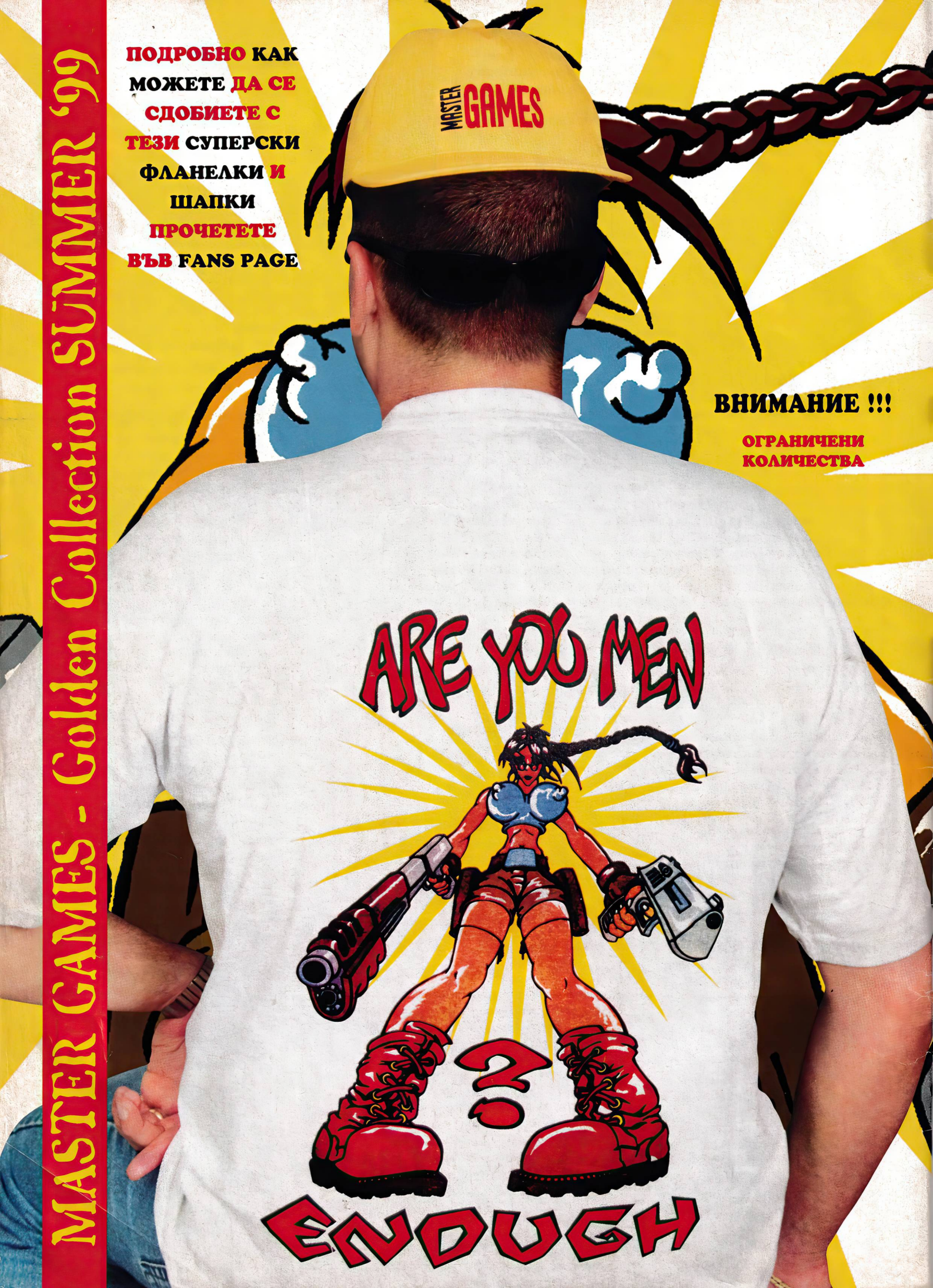
Изпишете #Chicken, за да активирате cheat mode. След това въведете един от следните кодове. God mode - ***#modify self +god****. God mode -* ***#modify army +god****. Всички магии -* ***#modify self +spells****. Повече злато -* ***#create <amount> gold****. Избиваш всички неприятелски единици -* ***#killall****. Вземаш всички торби (с изключение на тези в единиците) -* ***#pickup all****. Появява се цялата карта -* ***#show map****. Картата се скрива -* ***#hide map****. Показва разговори от единиците -* ***#event <number>****. Моментална победа в настоящия кръг -* ***#victory****. Получаваш специално оръжие -* ***#create Very Rare Crystal****.*

ROLLER COASTER TYCOON

Гостуващ фотограф: *Въведете* ***Chris Sawyer*** *като гостуващо име (guest name).* ***Гостуващ артист:*** *Въведете* ***Simon Foster*** *as a guest name. Повишава щастието на госта : Въведете* ***Melanie Warn*** *като гостуващо име (guest name).* ***Временно гостуващ:*** *Въведете* ***Katie Brayshaw*** *като гостуващо име (guest name).* ***"Wow!" мисля:*** *Въведете* ***John Wardley*** *като гостуващо име (guest name).* ***Двойно заплащане за езда:*** *Въведете* ***John Mace*** *като гостуващо име (guest name).* ***Mega Park:*** *Завършете успешно всички нива, за да отключите пътя към Mega Park.*

MASTER GAMES - Golden Collection SUMMER '99

ПОДРОБНО КАК МОЖЕТЕ ДА СЕ СДОБИЕТЕ С ТЕЗИ СУПЕРСКИ ФЛАНЕЛКИ И ШАПКИ ПРОЧЕТЕТЕ ВЪВ FANS PAGE

ВНИМАНИЕ !!!

ОГРАНИЧЕНИ КОЛИЧЕСТВА